ACANTO

CÓMO PINTAR
Paisajes a la acuarela

De la fotografía al boceto y a su propia obra maestra en seis fáciles pasos

Fotografías de Joe Cornish
Texto de Hazel Harrison

CÓMO PINTAR

Paisajes a la acuarela

De la fotografía al boceto y a su propia obra maestra en seis fáciles pasos

Fotografías de Joe Cornish
Texto de Hazel Harrison

ACANTO

© 2006 Editorial Acanto, S.A.
Barcelona - Tel.93 418 90 93
www.editorialacanto.com

Título de la edición original: How to paint watercolor landscapes
© 2006 Quarto Publishing

Traducción: Oriol Vidal
Fotocomposición: TAMIZ

ISBN: 84-95376-68-7
Impreso en China

Ninguna parte de este libro podrá reproducirse, grabarse o transmitirse en forma alguna, cualquiera que sea el método utilizado, sin autorización expresa por escrito de los titulares del Copyright.

Sumario

Antes de empezar

Cómo usar este libro	6	Colores: limite sus opciones	11	Mezcla de colores	15
El ojo de la cámara	8	Papeles para acuarela	12	Técnicas básicas	16
Edite sus fotografías	9	Pinceles y demás equipo	13	Técnicas avanzadas	23
Algunas decisiones	10	Temperatura del color	14		

Proyectos

CIELO

Puesta de sol sobre la arena	30	Amanecer en Mesa Arch	74	Aulaga en flor	118
Estallido solar	32	Cabo rocoso	76	Henares a final de verano	120
Puesta de sol invernal	34	Marina celta	78	Luz del atardecer	122
Neblina toscana	36				
Aguas tranquilas	38	**RÍOS Y LAGOS**		**EDIFICIOS EN PAISAJES**	
Peña en el mar	40	Colinas soleadas	80	Faro de invierno	124
		Bosque encantado	82	Capilla y cipreses	126
MAR Y COSTA		Sol y escarcha	84	Luz sobre el agua	128
Góndola en reposo	42	Río Skye	86	Iglesia en la ladera	130
Castillo al amanecer	44	Cisnes en el lago	88	Camino entre viñas	132
Playa de Cornualles	46	Estuario y puesta de sol	90	Campos de lavanda	134
Troncos en la playa	48	La región del lago	92	Aldea griega en la colina	136
Playa de palmeras	50	Reflejos de otoño	94	Molino en Anglia Oriental	138
Playa tropical	52	Reflejos tranquilos	96	Iglesia en Toscana	140
Lago glacial	54			Pueblo mediterráneo	142
Costa rocosa	56	**MONTAÑAS, COLINAS Y VALLES**			
Calma matutina	58	Campo de amapolas	98	**BOSQUES**	
Aldea de pescadores	60	Brezal, árbol y colina	100	Bosque de jacintos	144
Faro en marea baja	62	Montañas y puesta de sol	102	Tonos otoñales	146
Cabañas de playa	64	Verano en las llanuras	104	Sol a través de los árboles	148
		Montañas onduladas	106	Santuario en el campo	150
ROCAS Y ACANTILADOS		Cumbres en Yosemite	108		
Rocas cubiertas de flores	66	Peñascos soleados	110	Sobre las fotografías	154
Costa de la Bretaña	68	Cielo y colinas	112	Sobre los pintores	158
Paisaje en Utah	70	Lago de montaña	114	Índice	159
Rocas en el lago	72	Olivar en España	116	Créditos	160

Antes de empezar

El núcleo del libro es una serie de 60 sensacionales fotografías, que cubren un amplio abanico de temas paisajísticos. Cada fotografía ocupa una página entera, con una demostración paso a paso de un tratamiento con acuarela en la página contigua. Puede copiar la acuarela o interpretar el tema a su manera.

Cómo usar este libro

Antes de correr a buscar sus pinturas y pinceles, eche un vistazo a los primeros capítulos del libro, que proporcionan valiosos consejos sobre cómo trabajar a partir de fotografías, escoger materiales y llegar a dominar técnicas de acuarela. Si es nuevo en el mundo de la acuarela, ensaye las técnicas antes de intentar una pintura importante, ya que esto lo ayudará a familiarizarse con el medio y le permitirá trabajar con confianza y disfrutando.

Edite sus fotografías Las páginas 8-9 lo aconsejan sobre cómo interpretar sus propias fotografías, que no tienen por qué ser tan técnicamente logradas como las de este libro. Aquí el artista ha convertido una foto apagada en una pintura vibrante simplificando el primer plano, incrementando la altura de las rocas e introduciendo un cielo espectacular.

Materiales y equipo Las páginas 10-13 le muestran los recursos básicos que necesitará para empezar a pintar a la acuarela, y explican las diferencias entre tipos de papel, pinceles y pinturas.

Técnicas básicas Las técnicas en esta sección, en las páginas 16-22, son las que usará para la mayoría de sus pinturas de paisajes, bien aisladamente o combinadas. Para practicarlas, puede copiar las secuencias paso a paso o usar sus propios temas.

Técnicas avanzadas Las técnicas de las páginas 23-27 se diferencian de las básicas en que no son esenciales, y puede que usted sólo haga uso de una o dos. Pero a pesar del término "avanzadas", ninguna de ellas es difícil y es muy divertido probarlas. Descubrirá que a veces la cera de repeler, un salpicado o unos toques con esponja pueden devolverle la vida a una pintura.

LOS PINTORES

Todas las demostraciones de este libro han sido expresamente encargadas a pintores de acuarela, cada uno de los cuales tiene su propio estilo y forma de trabajar. Si usted se identifica fuertemente con la interpretación que hace un artista de un tema, puede escoger una fotografía que le parezca atractiva e intentar pintarla primero con el estilo de ese artista y después con otro estilo. Probar diferentes métodos es un importante paso para encontrar su propia forma de expresarse. Las dos obras que le mostramos, de las páginas 31 y 81, le darán una idea de los diferentes estilos posibles en el mundo de la acuarela. La primera ha sido trabajada a gran escala, completamente húmedo sobre húmedo, mientras que la segunda se desarrolló a base de pinceladas por separado, variando la forma de las marcas para describir tanto los contornos como las texturas.

Temas y Métodos

Las fotografías y sus pinturas asociadas han sido agrupadas en las categorías que se muestran en la página 29, de forma que pueda encontrar rápidamente el tema que le interese. Por ejemplo, si le gusta crear texturas, puede trabajarlas en el apartado de rocas y acantilados, y si le gusta pintar agua, tiene una amplia oferta tanto en el apartado de mar y costa como en el de ríos y lagos.

Cada proyecto de pintura viene con la lista completa de materiales necesarios y una secuencia paso a paso.

Amanecer en Mesa Arch

Esta fotografía captura bellamente la forma en que la salida del sol hace resplandecer con un naranja intenso la parte inferior del arco. El pintor ha optado por alterar la composición sutilmente al centrarse más en el asombroso paisaje que se ve a través del arco, con un equilibrio de colores que se adapta bien.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Nueva goma gutá

MATERIALES
Tabla de acuarela
Pinceles redondos, n.ºs 7 y 3
Pincel plano de 5 cm
Pluma
Máscara líquida

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Máscara líquida, página 21
Texturado, página 25
Salpicado con sal, página 25

1 Bosqueje la escena a lápiz y aplique máscara líquida sobre todos los reflejos, en las paredes rocosas y las zonas medias iluminadas por el sol.

2 Prepare una mezcla con azul Winsor, rojo veneciano y un toque de violeta dioxacina, y aplíquela sobre las colinas y las montañas lejanas en capas separadas, dejando que se seque cada una antes de aplicar la siguiente. Añada detalle al horizonte con un pincel redondo n.º 7 y después difumine con el pincel plano de 5 cm.

3 Para dibujar las fisuras de las cumbres (detalle) utilice la pluma mojada en acuarela, y entonces utilice el pincel redondo n.º 3 para realizar un texturado y crear sombras en las rocas y estratos en la zona media, intensificando los colores a medida que nos acercamos al primer plano. Una vez seco el papel, retire la máscara sólo del centro.

6 Realice un texturado sobre las rocas del primer plano con un pincel redondo n.º 7. Utilice tanto el pincel más pequeño como la pluma para pintar las grietas, las sombras más oscuras de las rocas del primer plano y el techo de la cueva con una mezcla oscura de azul y rojo. Utilice el pincel plano de 5 cm para pintar las rocas más oscuras de la base de la pintura con una mezcla de azul Winsor y rojo veneciano, añadiendo un poco de agua para iluminar las rocas de la izquierda. A medida que el papel empiece a secarse, espolvoree un poco de sal para crear textura. Una vez seco, elimine la sal, retire la máscara y añada más capas de rojo veneciano y nueva goma gutá. Serán necesarias varias capas para darle profundidad al color.

4 Aplique una capa de agua limpia en la parte superior de la imagen con el pincel plano de 5 cm. Aplique también una capa de rojo veneciano sobre la mitad inferior, de forma que las dos capas se mezclen en el centro. Esto suavizará y unificará la distancia media.

5 Prepare una mezcla más oscura de azul Winsor y rojo, y aplique las técnicas del texturado y del pincel seco sobre el acantilado de la izquierda para representar las sombras más oscuras, salientes, grietas y vegetación (detalle). Acto seguido aplique una capa de la mezcla más oscura sobre todo el acantilado. Una vez seco, retire la máscara y aplique una capa de rojo veneciano sólo por toda la zona del acantilado.

Pinturas Los colores aparecen listados en orden de uso. Tenga en cuenta que los nombres pueden variar ligeramente según el fabricante.

Materiales El papel, los pinceles y demás equipo usado por el artista vienen listados. Los pinceles de pelo de marta no son imprescindibles, ya que hay excelentes alternativas.

Técnicas Éstos son los métodos empleados por el artista en cada pintura. Remiten a las páginas de técnicas, de forma que pueda refrescar la memoria si es necesario.

Secuencias paso a paso Siga los pasos para ver cómo el artista crea la pintura de principio a fin.

LAS FOTOGRAFÍAS

En muchos casos, los pintores han recortado las fotografías para focalizar en una zona central. Para una mayor claridad, las fotografías también se reproducen recortadas igual que las pinturas, pero puede ser interesante ver sus formatos originales, que se muestran en las páginas 152-157, junto con información sobre dónde se tomaron.

Fotografía a tamaño completo

Detalles Le permiten "mirar por encima del hombro de los pintores" cuando usan técnicas especiales

Pintura acabada

El "ojo" de la cámara

Las fotografías son una fantástica referencia para pintar, y hay pocos pintores hoy en día que no usen cámara. Sin embargo, es importante recordar que la cámara no siempre ve igual que nosotros. Una fotografía puede capturar de forma inadecuada el sentido del espacio en un paisaje, al aparecer todo enfocado con la misma nitidez, y pueden producirse distorsiones, especialmente en el caso de objetos o edificios altos en un paisaje. Si se toman fotografías para una pintura, siempre es una buena idea hacer un boceto rápido para registrar las formas y las proporciones.

Otro problema es la dificultad de capturar el color original. En una foto, los colores y los tonos no siempre son reales, porque la cámara no se siente cómoda con las luces y las sombras extremas. Tendrá que fiarse de su memorización de cada paisaje y de su conocimiento de las condiciones de luz. Normalmente estamos familiarizados con fotografías tomadas en un día claro y soleado, con sombras casi negras y reflejos pálidos que esconden detalles vitales. Si su cámara tiene la posibilidad de cambiar el valor de exposición, como la mayoría hoy en día, pruebe unos disparos a distintas exposiciones de forma que tenga suficiente información a la hora de trabajar. Lo bueno de las cámaras digitales es que el resultado puede verse inmediatamente.

FOTOGRAFÍAS Y BOCETOS

La primera foto, tomada a la mínima longitud focal de 35 mm, ha aplanado las montañas y las hace aparecer más distantes. En la segunda, tomada a 75 mm (que es la mayor longitud disponible en la mayoría de las cámaras con lentes incorporadas), las relaciones espaciales son correctas, pero las montañas continúan planas, con lo que el paisaje no es nada espectacular. El boceto, que sólo tomó unos minutos, registra las impresiones del artista en el lugar.

Tomada a 35 mm

Tomada a 75 mm

Boceto

PAISAJES URBANOS

Al tomar fotografías de edificios altos el resultado son líneas verticales convergentes, un efecto que sólo se puede evitar usando equipo profesional caro. Lo mismo ocurriría en un primer plano de árboles altos. Sin embargo, las líneas se pueden enderezar fácilmente, o puede utilizar una versión modificada del efecto para enfatizar la altura.

Líneas verticales convergentes

ILUMINAR LOS COLORES

Club del mar de Linda Kooluris Dobbs
Esta foto, obviamente, no es una plasmación fiel de la escena; lo que ha hecho el pintor ha sido recurrir a su experiencia y a sus impresiones inmediatas para resaltar los colores a la vez que conserva la composición. Fíjese especialmente en el grupo de hojas encima de la rama rota, que en la foto son negras.

La fotografía

La pintura, con colores realzados

Edite sus fotografías

Cuando hace un boceto directamente sobre el terreno, puede optar por dejar fuera algunos objetos e incluso cambiarlos de lugar para mejorar la composición. Debería intentar hacer lo mismo con la fotografía. Sin embargo, en este caso es más difícil, ya que las fotografías sólo presentan un punto de vista; en cambio, sobre el terreno puede moverse y explorar más posibilidades. Tenga siempre en cuenta que pintar significa interpretar, y no meramente copiar. No tiene que seguir el mismo formato que la foto: pruebe distintos encuadramientos usando un papel en forma de L. Centrarse en la sección del medio de una fotografía con formato de paisaje suele proporcionar una composición vertical poco habitual.

Recuerde también que hay formas de ampliar una fotografía, poniendo más cielo o más primer plano del que se ve. Los paisajes salvajes o las marinas suelen quedar mejor con un horizonte bajo, de forma que el cielo ocupe más de la mitad del espacio, mientras que una amplia zona en primer plano tiene el efecto de empujar el punto focal hacia atrás y crear una mayor sensación de profundidad. Puede comprobarlo sobre el papel haciendo un boceto de la fotografía pero añadiendo más cielo o más objetos en primer plano con un medio rápido como el pastel.

EXPLORAR POSIBILIDADES

Esta fotografía está bastante abarrotada, con un primer plano extenso que reduce la importancia del edificio. Al recortar esta zona, la composición gana en fuerza.

Fotografía sin recortar

Fotografía recortada

CAMBIAR EL ÉNFASIS

El pintor tomó esta fotografía para capturar el efecto de la luz en las olas, pero cuando volvió a mirarla decidió que no estaba equilibrada, así que extendió el cielo, utilizando su memoria, para conseguir una imagen más expansiva.

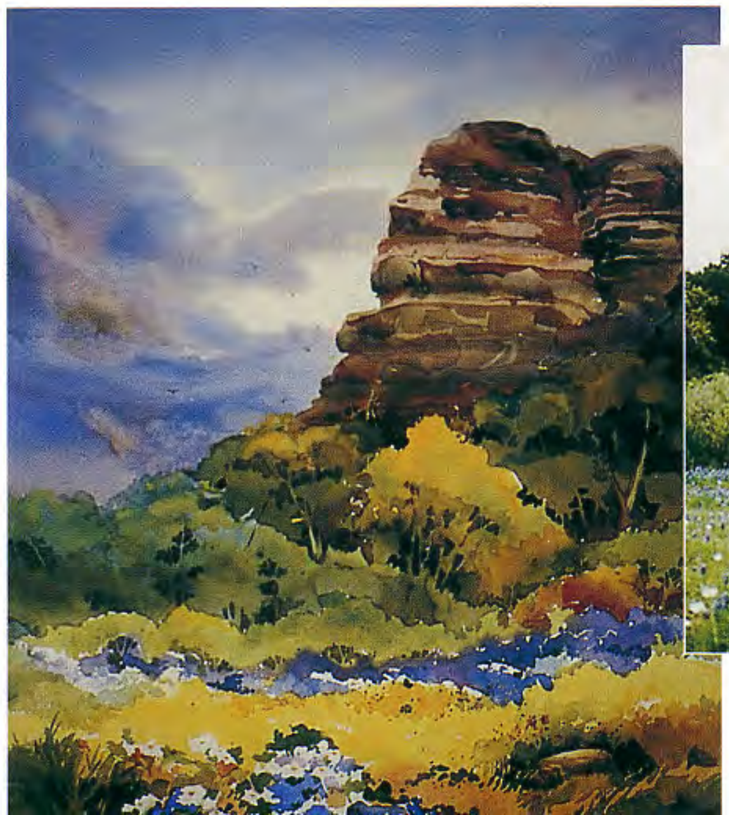
La fotografía, con la luz en las olas

La pintura, con el cielo expandido

REORGANIZAR LOS ELEMENTOS

Cielo azul de Sue Kemp

Aquí, la pintora estaba tan interesada en los efectos de luz como en las rocas, y se alejó claramente de los colores apagados de la fotografía. También puso más énfasis en las rocas incrementando su altura, y mejoró la composición intercalando nubes que sirven de contrapeso y añaden dinamismo.



La fotografía

La pintura, con los colores y la composición mejorados

Algunas decisiones

El precio de las pinturas varía en función del valor del pigmento utilizado en su fabricación, de forma que algunos colores son más caros que otros. Afortunadamente, pintar paisajes no requiere que utilicemos muchos de los caros. Las pinturas para acuarela se comercializan en dos calidades básicas: para estudiante y para artista. Las acuarelas para estudiante contienen pigmentos menos puros y en consecuencia no consiguen el mismo nivel de luminosidad.

Deberá elegir también entre pastillas y tubos. Si su intención es trabajar principalmente en casa, los tubos son ideales porque le permiten verter mucho color rápidamente, una ventaja cuando se aplican amplias capas o técnicas similares. Sin embargo, muchos pintores prefieren las pastillas, especialmente cuando trabajan al aire libre o a pequeña escala.

PALETAS

Aun si tiene una caja de acuarelas para sus tubos y pastillas, va a necesitar paletas adicionales para mezclar los colores, y cuantas más tenga mejor, porque los colores permanecerán más limpios si usa un cuenco distinto para cada mezcla. Hay muchos tipos de paleta, tanto de plástico como de cerámica; esta última es en principio la ideal.

PASTILLAS

Las pastillas pueden adquirirse enteras o en mitades; las segundas se encuentran más fácilmente. Las dos están diseñadas para caber en una caja de acuarelas y se pueden sacar y sustituir cuando se han agotado. Limpie las pinturas después de una sesión de trabajo cepillando por encima con agua. Esto evitará que los colores se mezclen y se ensucien.

TUBOS

Los tubos de acuarela suelen ser bastante pequeños. Algunos fabricantes los hacen más grandes, pero esto no es necesario porque se tarda mucho en gastar un tubo normal. Las pinturas de buena calidad se pueden guardar indefinidamente mientras se vuelvan a tapar después de cada uso. Si prefiere los tubos a las pastillas, puede que no necesite una caja de acuarelas; podría usar una de las paletas que mostramos arriba.

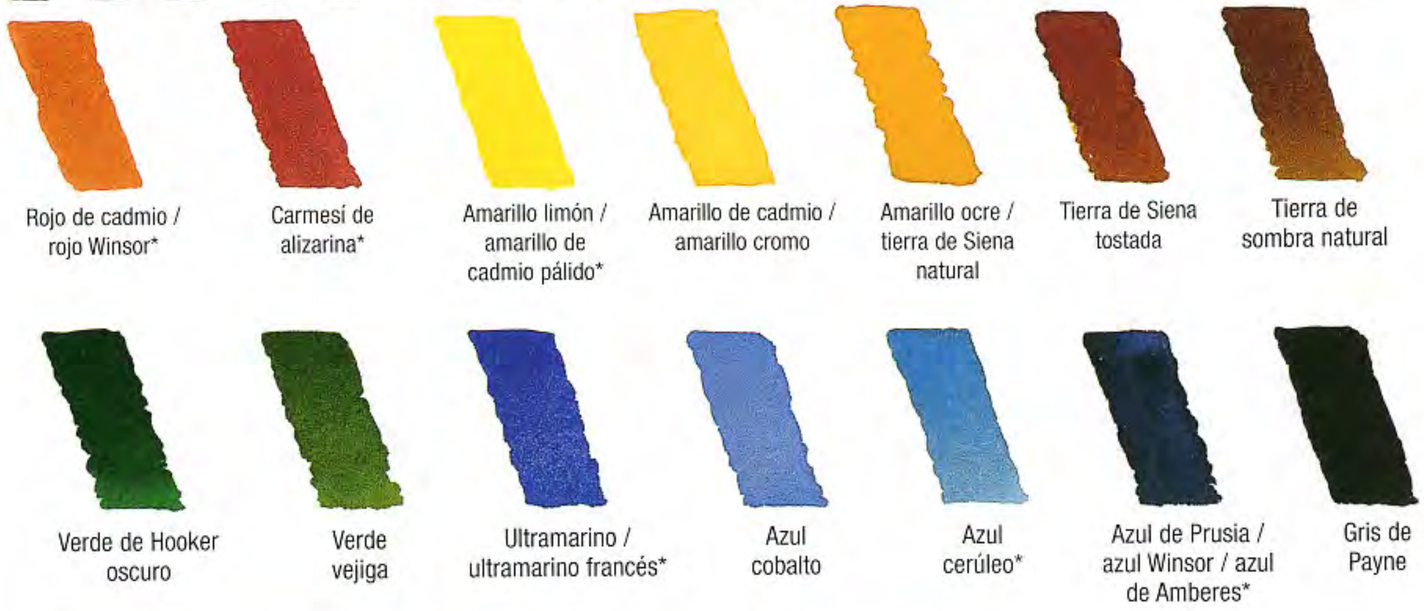
Colores: limite sus opciones

Los fabricantes comercializan tal variedad de colores que puede ser difícil decidirse, especialmente cuando algunos de los nombres de los colores parecen guardar poca relación con el paisaje. Sin embargo, cuando vaya entrando en el mundo de la pintura, empezará a pensar en términos de pigmentos, y se sorprenderá describiendo el cielo como cerúleo en vez de azul, o una flor como carmesí en vez de simplemente roja. Aprenderá a escoger y mezclar colores instintivamente. Es mejor conocer bien los colores de gama básica, tanto solos como mezclados.

Los 14 colores listados a la derecha en nuestra paleta para principiantes son más que suficientes inicialmente, pero tenga en cuenta que siempre necesitará dos versiones de cada uno de los colores primarios, rojo, amarillo y azul. (Vea la página 14 para más información sobre este tema.)

PALETA PARA PRINCIPIANTES

Esta paleta de 14 colores será suficiente para todos los temas paisajísticos. Si prefiere empezar con una gama más pequeña, puede omitir el tierra de Siena tostada, el tierra de sombra natural y los dos verdes, que se pueden mezclar fácilmente a partir del azul y el amarillo. En algunos casos ofrecemos alternativas, bien porque los dos colores son muy similares, bien porque los pigmentos producidos por los fabricantes varían ligeramente. Los colores más imprescindibles se han marcado con un asterisco (*).



COLORES TIERRA

Para paisajes de color apagado puede probar de usar sólo los colores tierra que mostramos aquí. Éstos, junto con algunos rojos y azules muy caros de origen natural, constituían los colores base de los pintores antes del desarrollo de pigmentos químicos durante el siglo XIX.

PINTAR CON TRES COLORES

Un ejercicio que a menudo piden los profesores de arte es el de pintar usando sólo tres colores. De hecho, tal combinación da una increíble variedad de mezclas. En esta acuarela, Hazel Soan utilizó el carmesí de alizarina, el ocre amarillo y el ultramarino para crear un esquema cromático cálido. Para uno más frío podría probar con el amarillo limón, el azul cerúleo y el rojo de cadmio.

Acuarela con sólo tres colores

Papeles para acuarela

El papel para acuarela se puede comprar en forma de bloc o en hojas grandes separadas que se pueden cortar a medida. Para el trabajo en estudio las hojas son una opción más económica y le permiten variar las proporciones de cada trabajo, mientras que los cuadernos de bocetos tienen una medida rectangular estándar. El papel para acuarela puede ser de peso, grosor y texturas variados: fino, conocido como HP (prensado en caliente); medio, conocido como CP (prensado en frío); y rugoso. El grosor del papel se expresa en kilogramos y se refiere al peso de una resma de papel (500 hojas). El papel más ligero pesa unos 27,2 kg (130 g/m²), que es muy delgado, y el más pesado pesa unos 136 kg (640 g/m²) o más, dependiendo del fabricante. El papel ligero debe tensarse antes de usarlo, de lo contrario se deformará al aplicarle la pintura húmeda. La mayor parte de los blocs para acuarela contienen papel de 63,5 kg (300 g/m²), que puede deformarse ligeramente, pero normalmente es suficientemente resistente para bocetos y trabajos de pequeñas dimensiones. Sin embargo, si usa hojas de este papel y hace trabajos a gran escala es recomendable tensarlo primero, especialmente si le gusta trabajar con pintura húmeda.

TEXTURAS DEL PAPEL

El mejor papel para todos los usos es el prensado en frío, ya que tiene suficiente textura para mantener la pintura en su sitio pero también permite un fino y detallado manejo del pincel. El papel rugoso divide las marcas del pincel, lo que puede ser muy efectivo, pero se necesita práctica para aprender a sacarle todo el partido. El papel fino provoca que la pintura se corra y forme charcos, aunque puede ser excelente para trabajos de detalle cuando la pintura usada es más bien seca.

EL **papel fino (prensado en caliente)** casi no tiene textura, de forma que la pintura húmeda forma charcos. Esto puede ser interesante si quiere conseguir efectos como el corrido (vea la página 17).

EL **papel prensado en frío** tiene una textura bien diferenciada, aunque esto no es suficiente para interferir en la fluidez de las pinceladas.

EL **papel rugoso** tiene una textura pronunciada, lo que permite que la pintura quede fijada en el relieve del grano y cree efectos de textura. No es apropiado para trabajo muy detallado.

CUADERNOS DE BOCETOS PARA ACUARELA

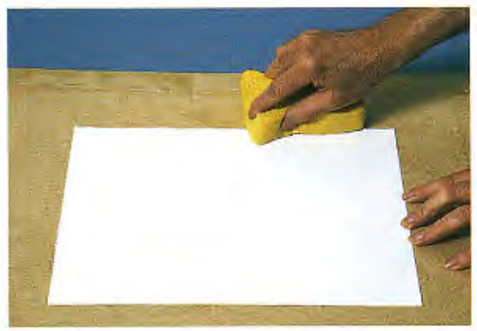
Normalmente contienen 10 o 12 hojas de 63,5 kg (300 g/m²) y están disponibles en varios tamaños y texturas. Los que están encuadernados en espiral son especialmente útiles para el trabajo al aire libre, ya que permiten usar las dos páginas para un solo trabajo.

TENSAR EL PAPEL

Tensar el papel antes de pintar le proporcionará una superficie plana y fina para trabajar. La superficie se mantendrá plana mientras trabaja y la pintura acabada se secará también plana.

1 Empape el papel por los dos lados sumergiéndolo en un recipiente.

2 Déjelo unos minutos para permitir que las fibras se expandan, y después sosténgalo por una esquina para permitir que se escurra el agua excesiva.



3 Coloque el papel en una tabla y elimine las burbujas de aire frotando delicadamente con una esponja por toda su superficie.

4 Corte tiras de cinta adhesiva (la marrón para empaquetar) más largas que los bordes del papel. Aplique una esponja húmeda por encima de los bordes y a continuación péguelos con la mitad del ancho de la cinta sobre el papel.

Pinceles y demás equipo

No es necesaria una amplia selección de pinceles para trabajar con acuarela. Si elige el adecuado, a menudo descubrirá que puede completar una pintura entera sin apenas necesidad de cambiarlo. Los más versátiles son los llamados redondos, que acaban en una punta fina y pueden usarse para hacer una gran variedad de huellas, desde grandes, redondeadas u ovaladas hasta líneas de anchos distintos. Se puede usar también para dar capas durante las fases preliminares de una pintura. Otro pincel que puede ser útil es el plano, que es bueno tanto para dar capas como para trabajo con pincel seco (vea la página 20). Se puede usar también la parte lateral para dar pinceladas largas, ideales para pintar follaje o hierba. Pase tiempo con cada pincel para explorar qué se puede hacer con él, y sujételo de distintas formas, ya que esto afectará el manejo del pincel. Sujetar el pincel justo por encima de las cerdas, por ejemplo, permite el máximo control, mientras que sujetarlo suavemente por la parte superior del mango permite pinceladas más sueltas, más libres.

PINCELES CHINOS

Los pinceles chinos no duran tanto como los de pelo de marta, pero son mucho más baratos, lo que los hace ideales para el principiante. Diseñados para dibujar los efectos caligráficos asociados al arte chino, se pueden encontrar fácilmente y cada vez son más populares entre los pintores profesionales.

SELECCIÓN BÁSICA DE PINCELES

Los pinceles de pelo de marta son los mejores, pero hay muchas alternativas más baratas, como los pinceles de nailon o las mezclas de pelo de marta y material sintético. Los pinceles que mostramos, de izquierda a derecha, son un pincel de detalle, un pincel plano sintético y tres pinceles redondos de pelo de marta. El primero era usado por los marinos para pintar las jarcias de los barcos, y es muy útil para los detalles del paisaje, como la hierba y las ramitas.

EQUIPO ADICIONAL

Lo bueno de pintar con acuarela es que no se necesita mucho equipo adicional. Puede ser que ya tenga en casa la mayoría de estos artículos.

1 El **papel de cocina** es esencial para la limpieza y para la técnica de la extracción de pintura (vea la página 22).

2 Los **botes de agua** no cuestan nada si recicla botes viejos de plástico o cristal. Los botes antiderrame son una sabia inversión para el trabajo al aire libre.

3 La **máscara líquida** se usa para reservar pequeños reflejos (pág. 21). Use siempre un pincel viejo al aplicar el líquido, y lávelo inmediatamente después de usarlo.

4 La **cinta adhesiva protectora** puede usarse para pegar papel a una tabla. No la use para tensar papel.

5 La **cinta adhesiva** (de empaquetar) sólo es necesaria si tiene intención de tensar el papel antes de usarlo.

6 Las **esponjas naturales pequeñas** son útiles para extraer pintura y suavizar contornos. Puede usarlas también para aplicar pintura (vea la página 24).

7 Mesa de dibujo. Necesitará algún tipo de tablero, pero puede ser tan sencillo como un trozo de contrachapado o madera similar cortada a medida.

8 Goma de borrar o goma plástica de borrar para pintores. Tenga siempre una a mano. Son útiles para eliminar líneas y máscara líquida no deseada una vez se ha secado

LÁPICES

Los lápices son necesarios para los bocetos. Hay muchos tipos de lápiz, pero un B se comporta bien en todos los terrenos y es suficientemente blando como para no dejar marcas en el papel.

Temperatura del color

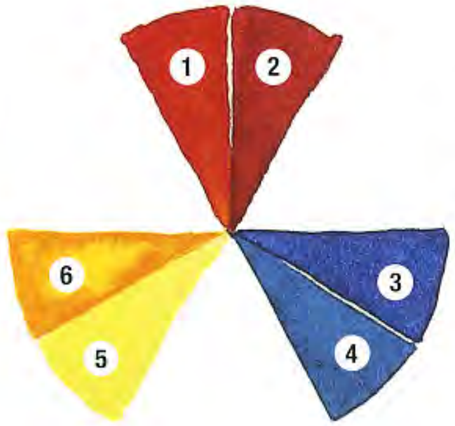
La mayoría de la gente sabe que un color primario no se puede obtener de la mezcla de otros y que los tres colores primarios son el rojo, el amarillo y el azul. Lo que es menos sabido es que hay versiones diferentes de cada primario, razón por la cual la página 11 contiene más de una versión de cada color.

Lo que hace a estos colores tan diferentes es lo que se conoce como "temperatura del color". Algunos colores son percibidos como "cálidos" y otros como "fríos", y cada rojo, amarillo y azul tiene una versión cálida y una fría. Al hacer un color secundario (mezcla de dos primarios) es importante elegir los primarios correctos. Por ejemplo, el carmesí de alizarina y el ultramarino son ambos cálidos y se inclinan ligeramente hacia el violeta, por lo que una mezcla de éstos resultará en un buen violeta; una mezcla de rojo de cadmio y azul Winsor o de Prusia dará un marrón sucio.

Los colores fríos (los que tienen más azul) tienden a verse menos, mientras que los colores cálidos (los que tienen más rojo y amarillo) resaltan más. Por esta razón los pintores de paisajes suelen usar colores más fríos para el fondo de la pintura, para dar sensación de espacio. Los colores también pueden tener un papel descriptivo: los cálidos se usan para temas soleados y tropicales, y los fríos azules y grises para escenas invernales.

DISTINGUIR LOS PRIMARIOS

Al colocar las distintas versiones de primarios (cálidos y fríos) unas junto a otras podemos percibir sus diferencias. El rojo de cadmio (1) es ligeramente amarillo; el carmesí de alizarina (2) es ligeramente azul; el ultramarino (3) es claramente más frío que el azul Winsor (4); el amarillo limón (5) es más intenso y verdoso que el amarillo de cadmio (6), que se inclina ligeramente hacia el naranja.



SECUNDARIOS INTENSOS

Aquí hemos mezclado los colores que están más cerca en la rueda para crear intensos secundarios. La mezcla de azul y amarillo es fría y las otras dos son cálidas.

SECUNDARIOS APAGADOS

Los colores primarios más alejados crean más mezclas apagadas, que pueden ser útiles para crear sombras.

1 Rojo de alizarina (amarillento)
2 Carmesí de alizarina (azulado)
3 Ultramarino (rojizo)
4 Azul Winsor (amarillento)
5 Amarillo limón (azulado)
6 Amarillo de cadmio (rojizo)

COLORES DE NUBE CÁLIDOS Y FRÍOS

Las nubes raramente son sólo grises; también tienden a cálido o a frío. A la derecha mostramos algunas mezclas útiles de dos colores.

Cálido: mezcla de ultramarino y tierra de Siena tostada

Frío: mezcla de carmesí de alizarina y verde de Hooker

Cálido pero pálido: mezcla de amarillo ocre y violeta cobalto

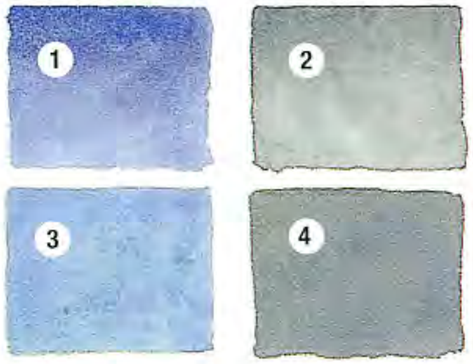
TIEMPO Y COLORES FRÍOS

Aquí se han usado verdes y grises fríos para evocar la atmósfera de una mañana húmeda y neblinosa.

AZULES PARA EL CIELO

En la mayoría de paisajes se ve el cielo, así que es importante escoger el azul adecuado. He aquí algunas sugerencias:

1 Cielo cálido: ultramarino
2 Cielo de invierno frío: azul Winsor (o de Prusia)
3 Cielo mediterráneo intenso: mezcla de azul cerúleo y azul cobalto
4 Cielo al anochecer: mezcla de gris de Payne y ultramarino



EXPRESAR EL CALOR

En este dibujo con lápices de colores y acuarela, el pintor ha usado una paleta limitada de colores muy cálidos.

Mezcla de colores

Sólo la experiencia le enseñará qué colores mezclar para conseguir una sombra natural, pero algunos consejos sobre la mezcla de colores lo ayudarán a evitar errores. Primero, es esencial recordar que los colores mezclados en la paleta parecen mucho más oscuros que cuando se han secado en el papel, porque el blanco del papel revela la translucidez de la pintura. Siempre haga pruebas con una capa de color en un papel aparte y déjelo secar antes de utilizarlo. Aunque puede hacerlo más oscuro o corregir el tono pintando otra capa encima, una sola capa es mucho más efectiva y queda más limpia que dos o tres capas. Segundo, intente no mezclar más de tres colores, use sólo dos si es posible, ya que la mezcla tiende a devaluar los colores en cierta medida, y demasiados colores producen un tono turbio. Tercero, tenga en cuenta que aunque la mezcla inicial se realiza en la paleta, los colores continuarán mezclándose a medida que trabaja, al pintar una capa o pincelada encima de otra. Los colores pueden llegar a cambiar considerablemente de esta forma, incluso al pintar colores claros encima de los oscuros, pero no abuse de este efecto o la pintura se enturbiará.

MEZCLAS EN LA PALETA

Antes de mezclar colores en la paleta, dilúyalos con agua hasta conseguir la intensidad necesaria. Lave el pincel, entonces mójelo en uno de los colores y añádalo al otro; pruébelo en papel para borrador para asegurarse de que el tono es el deseado.

Mezcle los colores en una paleta

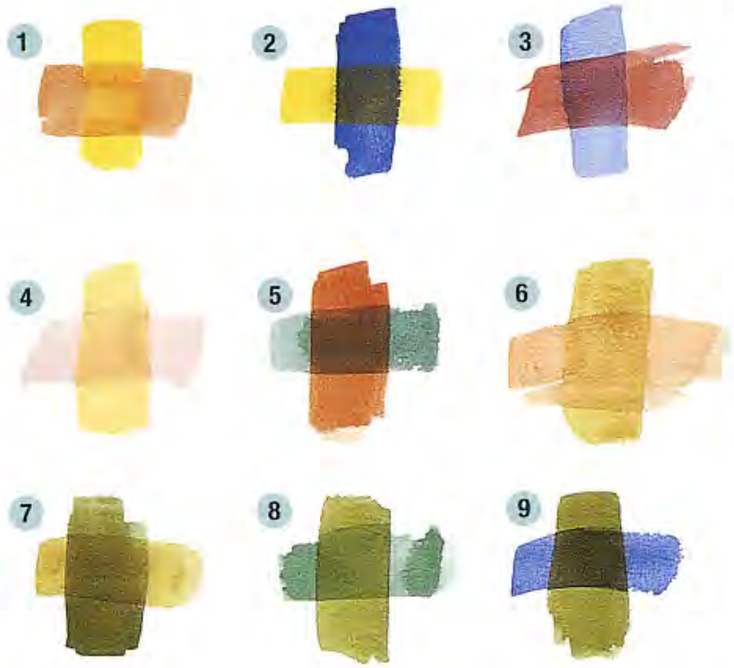
Pruebe los colores en papel para borrador

MEZCLAS EN EL PAPEL

Dejar que los colores se mezclen en el papel, en vez de mezclarlos en la paleta, puede dar como resultado combinaciones más vivaces. Aunque la mezcla no será tan completa, y cada color retendrá su identidad, los efectos pueden ser igualmente evocadores. Este método es conocido como "húmedo sobre húmedo" (vea la página 18), y en paisajismo suele usarse para el cielo y el follaje.

CAMBIOS DE COLOR

No se desespere si un color le parece inadecuado una vez secado; siempre se puede arreglar añadiendo otro color. Incluso puede aclarar colores hasta cierto punto añadiendo amarillo, ya que la mayoría de amarillos son ligeramente opacos. El segundo color, y cualquiera que se añada después, debe aplicarse rápidamente y con destreza para evitar enturbiar los que están debajo. Recuerde que la acuarela, aun cuando está seca, continúa siendo soluble.



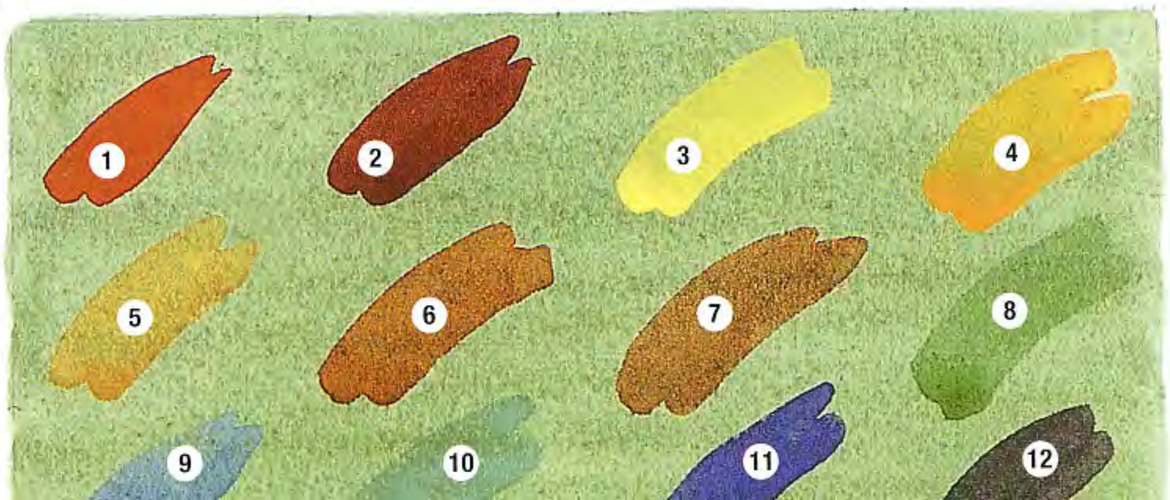
Pincelada vertical
1 Amarillo permanente
2 Ultramarino
3 Ultramarino (más diluido)
4 Amarillo permanente
5 Rojo de cadmio
6 Tierra de Siena natural
7 Verde oliva
8 Verde oliva
9 Verde oliva

Pincelada horizontal
Rojo de cadmio
Amarillo permanente
Carmesí
Rojo de cadmio (ambos bastante diluidos)
Verde de Hooker
Rojo de cadmio (diluido)
Tierra de Siena natural
Verde de Hooker
Ultramarino

OPACIDAD RELATIVA

Algunos pigmentos son más opacos que otros, y es importante recordar esto cuando se sobreponen colores. Aquí puede ver cómo los rojos y amarillos de la primera fila cubren casi completamente la capa de verde pálido, mientras que los colores de la segunda fila y los dos primeros azules de la última fila permiten que se vea el verde. Los dos últimos colores son mucho más oscuros y cubren la capa pálida.

Colores pintados encima del verde pálido
1 Rojo de cadmio
2 Carmesí de alizarina
3 Amarillo limón
4 Amarillo de cadmio
5 Amarillo ocre
6 Tierra de Siena tostada
7 Tierra de sombra natural
8 Verde de Hooker
9 Azul cobalto
10 Azul cerúleo
11 Azul Winsor
12 Gris de Payne



Técnicas básicas

La mayoría de las técnicas repasadas en las páginas siguientes son las que más usará en sus acuarelas de paisajes, bien solas o combinadas. Recuerde que es aconsejable ensayar las técnicas en papel para borrador antes de embarcarse en la obra definitiva. Puede copiar los temas propuestos aquí o usar otros.

CAPAS LISAS

Habitualmente se usan para cubrir todo el papel, o una gran parte, durante la primera fase de la pintura. Se pueden pintar sobre papel seco o húmedo. En el segundo caso se consigue una cobertura más uniforme, pero trabajar sobre papel seco hace que la capa sea más fácil de controlar si quiere parar llegado cierto punto, ya que la pintura parará de fluir cuando encuentre papel seco.

1 Para dar una capa en papel seco o húmedo, incline la mesa de dibujo ligeramente y dé pinceladas uniformes de un lado a otro. Cada nueva franja de color sólo debe tocar la anterior.

2 Estas capas pueden hacerse también con una pequeña esponja natural. Aquí el papel se ha humedecido para conseguir una cobertura uniforme, pero si quiere más textura puede probarlo sobre papel seco.

3 Para dar una capa alrededor de una figura complicada, trabaje sobre papel seco y coloque la mesa de dibujo al revés para que no se formen charcos de pintura más allá del contorno. Otro método consiste en humedecer el papel sólo donde tenga que aplicarse la capa.

CAPAS GRADUALES Y MULTICOLOR

Una capa gradual es la que se va volviendo más clara a medida que va bajando en el papel, mientras que una multicolor contiene más de un color. Las pinturas de paisajes a menudo empiezan con capas multicolor, con un azul o un gris arriba, que va cambiando a amarillos y verdes hacia el primer plano. Estas capas son también ideales para los efectos de puesta de sol.

1 Las capas graduales se trabajan sobre papel seco. Pinte la primera franja de color con la máxima intensidad, y para la segunda y las siguientes moje el pincel en agua antes de mojar en el color; esto diluirá la pintura tantas veces como repita la operación.

2 Si esta capa se hubiera trabajado sobre papel seco, el color más fuerte se habría corrido hacia las zonas más pálidas, perdiéndose el efecto de gradualidad. Para mayores contrastes tonales, moje el pincel dos veces en el agua o aplique la segunda franja de color con agua sola.

3 Con las capas multicolor hay que trabajar rápido, así que es necesario haber mezclado los colores con antelación. Aplique los colores en franjas uniformes o aleatorias, dependiendo del efecto deseado, y no intente volver a trabajar en la pintura antes de que se haya secado.

4 Este tipo de capa multicolor, trabajada sobre papel húmedo, sería ideal para un cielo de tormenta. Aplique los colores pálidos primero, después los más oscuros, e incline la mesa de dibujo para provocar que los colores fluyan en la dirección que desee.

CAPAS SUPERPUESTAS

Algunas acuarelas se pueden crear enteramente a partir de una serie de capas, algunas de ellas superpuestas. Con este método, llamado "húmedo sobre seco" (vea la página 18), cada capa debe secarse antes de añadir la siguiente. Se puede usar un secador de pelo para acelerar el proceso.

1 Empiece con una capa azul para el cielo, seguida de una capa multicolor de rojo y marrón debajo, y deje una franja de blanco en medio. Después de dejar secar las primeras capas, pinte una franja de oro en el centro.

2 En algunas zonas superponga el oro con verde, y pinte las colinas en el fondo con una versión más intensa de la capa azulada usada para el cielo.

3 Pinte los árboles usando un verde amarronado intenso, que cubra el azul de las colinas. Use el mismo color para la sombra que recorre la parte frontal del trigal. Use la punta de un pincel redondo para representar espigas de trigo.

4 Para completar el paisaje, use la técnica con pincel seco (vea la página 20) para añadir textura en el primer plano y añadir detalles con un pincel fino.

MEZCLAS EN LA SUPERFICIE

Esta técnica empieza con la mezcla de colores en la paleta, pero continúa en el papel. Al aplicar una capa o pincelada sobre otra, los colores se mezclan en la superficie del papel. Cuando aplique las primeras capas recuerde que éstas influirán en los colores subsiguientes. No las haga demasiado oscuras a menos que esté seguro de que se dejarán así.

1 Para pintar follaje es común empezar con una capa de amarillo, porque se le pueden superponer verdes y azules, ambos de tono más oscuro.

2 Aquí hemos permitido que se secara el amarillo y hemos añadido azul, de forma que el primer color contribuye a formar el verde. La mezcla en la superficie produce efectos más sutiles que la mezcla en la paleta.

3 Los colores también se pueden mezclar húmedo sobre húmedo, como en este ejemplo. Con este método los colores fluyen libremente sin formar contornos claros, lo que resulta ideal para pintar nubes (vea abajo).

AGREGAR COLORES

Usar la punta del pincel para agregar más colores sobre una zona aún húmeda crea efectos muy bonitos. Este método puede controlarse cuidadosamente mientras se humedezcan sólo las partes donde se quiera provocar la mezcla de colores. Por ejemplo, inclinar la mesa de dibujo puede hacer que los colores corran en determinada dirección.

1 Trabajando sobre papel seco, pinte el cielo con azul alrededor de los contornos de la nube. Cuando esté seco, humedezca la zona de la nube y agregue amarillo, y después una mezcla cálida de gris oscuro.

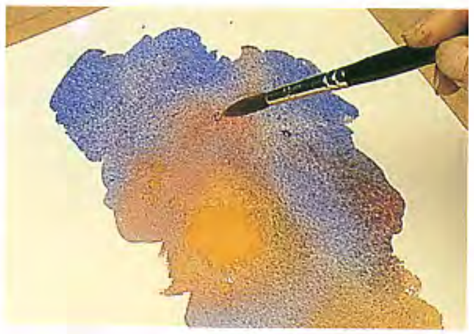
2 Incline el papel (o la mesa de dibujo si el papel ha sido tensado o está sujeto) para provocar que los colores fluyan en la dirección que desee y se asienten en pequeños charcos en la parte inferior de la nube.

3 Ahora agregue rojo de cadmio puro en la base de la nube e incline el papel de nuevo para impedir que el color fluya demasiado hacia las partes más pálidas de la nube.

4 Agregue más rojo y, si es necesario, más color en el primer plano. Este rojo fuerte funciona bien en el húmedo sobre húmedo porque se difumina, pero sería demasiado agresivo si se pintara sobre una capa seca.

CORRIDOS

Los corridos son uno de esos efectos accidentales que pueden ser un desastre o convertirse en algo positivo. Si aplica un color bastante fuerte y después, cuando aún está húmedo (pero no excesivamente), aplica encima uno más acuoso, el primer color "se alejará corriendo" del agua. Esto provoca fascinantes formas tipo coliflor con contornos irregulares que evocan nubes o árboles lejanos. A menudo es un efecto buscado intencionalmente.



1 El efecto corrido depende del contenido acuoso de la pintura. Aquí el azul y el rojo que se usaron inicialmente tienen una intensidad parecida, pero el amarillo está más diluido y ha empezado a fluir hacia fuera.

2 El efecto se intensifica cuando se añade más amarillo diluido. En la parte superior se ha provocado otro corrido añadiendo rojo muy diluido a la mezcla de azul y rojo. La pintura continuará expandiéndose hasta que se seque.

3 Puede provocar corridos espectaculares simplemente dejando caer agua limpia sobre la pintura. A veces esto funciona incluso cuando la pintura se ha secado.

4 Este grupo de corridos es bello en sí mismo, pero también altamente evocador, quizás de semillas de diente de león en un campo.

HÚMEDO SOBRE HÚMEDO

Este término simplemente significa aplicar nueva pintura a una capa que aún no se ha secado. Agregar color (vea página 17) es una de las posibilidades. Los efectos del húmedo sobre húmedo dependen de la cantidad de agua en el papel, y se necesita práctica para ser capaz de evaluarla. La capa previa debe estar sólo ligeramente húmeda para conseguir contornos suaves y sin que los colores interactúen de forma impredecible, así que hay que esperar a que el brillo disminuya.

1 Los árboles deben pintarse húmedo sobre húmedo, pero debe evitarse que la pintura invada el cielo; para ello, espere a que la capa del cielo se haya secado y pinte entonces los árboles. Antes de que se sequen, use papel de cocina para extraer parte del color y dar relieve.

2 Con la punta de un pincel bastante cargado, dé cuidadosas pinceladas con un segundo tono sobre la primera capa aún húmeda. Hágalo creando líneas irregulares, entrecortadas, para evocar los grupos de hojas y crear un poco de textura.

3 Cuando el papel esté aún húmedo, añada la pintura más oscura y pinte los troncos de los árboles sobre la primera capa seca. Si el papel se ha secado excesivamente, puede rehumedecerse con un pincel limpio.

4 Finalmente, añada detalles en el primer plano, húmedo sobre seco, para enlazar con los troncos de árbol y contrastar con la suavidad de los cipreses.

HÚMEDO SOBRE SECO

El húmedo sobre húmedo es una técnica relativamente moderna en la acuarela. Los primeros pintores de acuarela trabajaban casi exclusivamente húmedo sobre seco, reforzando la profundidad del color y de los distintos tonos con una serie de capas superpuestas y marcas de pincel. Uno de los atractivos de este último método es que con él se consiguen contornos más nítidos y, por lo tanto, es ideal para temas como el agua, la luz del sol intensa o las sombras.

1 Este tema fue capturado a la luz del atardecer, con lo que los reflejos sobre el agua no deberían ser totalmente blancos. De este modo, después de dibujar la barca muy cuidadosamente, el pintor ha quebrado el blanco del papel con una capa pálida de rojo y amarillo.

2 Después de permitir que las primeras capas se sequen, el artista se dispone a pintar el mar, empezando por la línea del horizonte y avanzando desde allí.

3 Hay que ir con mucho cuidado al reservar los reflejos, porque son muy irregulares, tanto en forma como en tamaño. La punta del pincel se usa para hacer marcas caligráficas, siempre asegurándose de que la primera capa de pintura se haya secado antes de aplicar la siguiente.

4 Aunque el esquema de colores no varía de manera sustancial, se aplican colores más cálidos a la ola más próxima para acercarla. La superficie del papel es fina, por lo que la pintura tiende a acumularse y crear corridos (vea la página 17).

5 Normalmente se pinta primero el cielo, pero en este caso el pintor prefirió empezar por el mar. De este modo aplica las capas alrededor de las velas y suaviza el contorno de las nubes quitando los charcos de pintura que se han acumulado encima.

6 Las pinceladas, amplias, han superado los límites del papel, lo que hace difícil evaluar el conjunto de la composición, así que colocamos franjas de papel para enmarcar y poder evaluar adecuadamente la pintura.

7 Para marcar las pequeñas líneas que forma la vela al arrugarse se pueden separar ligeramente las cerdas del pincel ayudándose con el pulgar y el índice; produciremos así una serie de marcas paralelas cortas (vea el trabajo con pincel seco en la página 20).

8 Con el método húmedo sobre seco hemos creado una descripción maravillosamente evocadora de un mar turbulento y un cielo ventoso, con un papel muy destacado en la composición de las formas de los reflejos.

MÉTODOS COMBINADOS

Tanto el húmedo sobre húmedo como el húmedo sobre seco se pueden usar por separado, pero completar una acuarela entera húmedo sobre húmedo raras veces es totalmente satisfactorio, ya que produce una imagen demasiado blanda y desenfocada con poca capacidad de impacto. Es más habitual limitar el húmedo sobre húmedo al cielo o al fondo de una pintura de flores, por ejemplo, o bien empezar con capas húmedo sobre húmedo y gradualmente ir añadiendo detalles y definición utilizando el húmedo sobre seco.

1 Después de hacer un dibujo a lápiz para situar los elementos importantes, humedezca el área del cielo y añádale abundante gris azulado. Éste fluirá hacia abajo hasta encontrar el papel seco. Pinte una capa amarillenta clara en la zona de la tierra más lejana y pinte una franja de azul oscuro para representar el mar.

2 Para la barca y el rompeolas serán necesarios contornos nítidos: deje que el papel se seque completamente antes de aplicar los primeros tonos en estas zonas.

3 Después de aplicar una capa fina en la zona de la arena y de aplicar segundas capas en los acantilados, húmedo sobre seco, empiece a intensificar la tonalidad de la arena en la parte izquierda.

4 Aplique colores de tierra fuertes en la parte superior del primer plano y deje que se mezclen, húmedo sobre húmedo. No humedezca previamente el papel; si lo hiciera, los colores podrían fluir accidentalmente hacia arriba, donde está el rompeolas.

5 Continúe el proceso de construcción del primer plano añadiendo azul-gris para reflejar el color del cielo, junto con toques de marrón muy oscuro en el rompeolas, húmedo sobre seco para crear un contorno nítido.

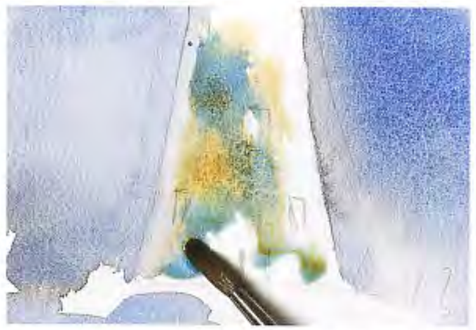
6 Utilice un pincel de detalle para pintar el mástil y las jarcias de la embarcación: si apoya la mano con la que trabaja encima de la muñeca de la otra se asegurará el máximo control.

7 A continuación añada detalle a la embarcación y al rompeolas, que son el centro de atención de la composición, y puntee con un poco más de pintura el primer plano para darle textura (vea el salpicado en la página 23).

8 Finalmente, añada detalle al rompeolas, húmedo sobre seco, y añada pequeñas figuras en la zona intermedia para crear más ambiente y dar una idea de la escala.

GRANULACIÓN

Algunos pigmentos tienden a precipitarse o descomponerse cuando se mezclan con agua, y adquieren una apariencia granulada. Esto puede ser un problema cuando se pretende aplicar una capa perfectamente fina, pero muchos pintores lo provocan para conseguir una textura determinada, como la de la corteza de un árbol o la de la piedra, o simplemente para darle más interés a una zona de la composición. Los colores que tienden a la granulación se conocen como sedimentarios.



1 Aplique abundante ultramarino y tierra de Siena tostada en el papel humedecido y déjelo secar. Humedezca el molino de viento y su reflejo y pinte la parte central con una mezcla muy acuosa de azul cerúleo, amarillo ocre y tierra de Siena tostada.

2 Deje que se seque el papel y entonces pinte las aspas del molino con la punta de un pincel fino. Pinte entonces la orilla del río y el techo de la casita de la derecha, con pinceladas muy suaves.

3 Cuando el molino esté seco, pinte las ventanas usando pintura muy espesa y húmeda, e incline el papel para que la pintura se asiente de forma irregular. Siempre debe evitar pintar las ventanas como rectángulos de color uniforme, ya que no queda realista.

4 Humedezca la parte sombreada del molino y haga una pincelada rápida de arriba abajo con un tono oscuro. Finalmente, añada detalle a los reflejos, húmedo sobre seco. La granulación de las nubes les añade interés.

MANEJO DEL PINCEL

El manejo del pincel no es siempre determinante en el trabajo con acuarela. Si trabaja húmedo sobre húmedo, o crea una pintura a partir de una serie de capas superpuestas, las marcas del pincel son relativamente poco importantes. Sin embargo, cuando en el tema elegido hay flores o follaje, las marcas del pincel tienen un papel descriptivo vital y el pintor puede variarlas según las formas que tenga que reproducir.

1 Empiece con una capa multicolor que cubra todo el papel, y déjela secar ligeramente. Para pintar el árbol alto, dé pinceladas largas hacia arriba con un pincel redondo mediano.

2 En el primer plano, pinte las flores, principalmente húmedo sobre húmedo, usando la técnica de agregar colores, en este caso amarillo sobre una capa de rosa intenso. A continuación pinte las sombras, alternando marcas de pincel finas y gruesas y dejando a la vista parte de la capa amarilla.

3 Añada rojos más profundos sobre las flores haciendo marcas con el pincel que sugieran sus formas. Alrededor de éstas pinte con un verde intenso, intensificándolo más en la base de los arbustos.

4 Siga reforzando la pintura de la misma forma, variando las marcas del pincel de una zona a otra. Para las flores pequeñas de la derecha haga sólo una o dos marcas de pincel por pétalo.

PINCELADAS DIRIGIDAS

Al pintar un paisaje puede conseguirse una atractiva sensación de movimiento haciendo pinceladas largas que sigan una misma dirección, evocando, por ejemplo, el follaje movido por el viento. En este ejemplo, la forma de hacer las pinceladas tiene un papel tanto descriptivo como en la composición. Puede usar cualquier pincel con el que se sienta cómodo, pero inicialmente podría probar con uno plano, como ha hecho el pintor aquí.

1 Con un pincel plano mediano, haga pinceladas rápidas siguiendo la dirección del follaje. Aquí el pintor ha trabajado con pintura bastante seca, usando un método que se llama "cepillado duro".

2 Use la misma técnica para añadir tonos más oscuros en la parte inferior del follaje. Con la pintura aún ligeramente húmeda, pinte unas cuantas ramitas usando un pincel de detalle (vea la página 13).

3 Pinte algunas ramas con colores cálidos para crear un contraste cromático en los grupos que forma el follaje, y añada algún acento más oscuro al follaje y a las ramas.

4 Observe cómo la pintura seca se ha extendido un poco hacia el cielo en los contornos de los grupos de hojas, lo que permite evocar la naturaleza liviana del follaje. Observe también que el pintor ha ido variando la anchura de las pinceladas al pintar las ramas.

PINCEL SECO

Esta técnica se usa habitualmente para hierba y follaje, y se trabaja con muy poca pintura en el pincel, de forma que las pinceladas se asientan principalmente en la superficie del papel. Separando ligeramente las cerdas del pincel ayudándonos con el pulgar y el índice, produciremos una serie de marcas paralelas cortas que pueden seguir cualquier dirección que deseemos.

1 La mayoría del trabajo con pincel seco se usa para la hierba situada en primer plano, pero aquí el pintor ha usado este método también para el mar, arrastrando suavemente un gris-azul a lo ancho del papel con un pincel redondo.

2 Aplique una capa para la arena y déjela secar. Con un pincel plano, aplique la técnica de separar las cerdas, dando pinceladas verticales, aunque ligeramente curvas, para pintar la vegetación.

3 Cuando la primera capa esté seca, vaya aplicando nuevas capas con la misma técnica del pincel seco, agregando progresivamente colores más oscuros encima del amarillo original. Para crear un efecto más sutil es mejor esperar que cada una de las capas se haya secado antes de trabajar en la siguiente.

4 Para completar la acuarela, utilice aguada blanca (acuarela opaca) para crear reflejos en el mar, y después cree reflejos lineales en la vegetación raspando con una navaja o una cuchilla (vea el Raspado en la página 23).

RESERVAR PAPEL EN BLANCO

La frescura intacta del papel en blanco es la mejor forma de crear reflejos luminosos cuando se trabaja con acuarela. Esto significa que hay que planificar la pintura de antemano de forma que se tenga claro dónde estarán exactamente los focos de luz, pero esto no es tan difícil si las zonas blancas son relativamente grandes, como en este ejemplo. Si trabaja húmedo sobre húmedo, recuerde que los reflejos deben quedar secos para evitar que la pintura los invada.

1 Al humedecer el papel deje las zonas de la luna y su reflejo secas. A continuación aplique una capa bastante húmeda de azul intenso en las zonas húmedas. Ayúdese con la punta del pincel al marcar el contorno de la luna y su reflejo.

2 Con el papel aún húmedo, aunque no excesivamente, pinte el horizonte añadiendo un verde-gris intenso.

3 Utilice el húmedo sobre seco para el resto de la pintura. Pinte el embarcadero y su reflejo con pinceladas muy delicadas hechas con la punta de un pincel redondo.

4 Finalmente, dibuje las barcas con azul-gris intenso. En el horizonte se habrán formado corridos (vea página 17), lo cual es muy efectivo en una pintura de estilo tan libre como ésta.

RESERVAS DE REFLEJOS, HÚMEDO SOBRE SECO

En un tema en que haya áreas grandes con reflejos, como es el caso de esta escena mediterránea, es mejor trabajar húmedo sobre seco, ya que así es más fácil controlar la pintura. Es aconsejable hacer un dibujo primero para establecer dónde se situarán las principales zonas de luz.

1 Aplique una capa de azul-gris alrededor de la parte superior de los edificios. Sombree algunas zonas, incluido el casco de la barca.

2 Las primeras zonas oscuras del agua del mar deben pintarse con un pincel redondo mediano, sin invadir las zonas blancas para los reflejos. Para pintar las palmeras puede usar la parte lateral del pincel.

3 Vaya reforzando el agua del mar. Con unas pinceladas más enérgicas conseguirá que la superficie del mar parezca ligeramente encrespada. Reserve zonas en blanco en los edificios para los reflejos.

4 Aquí el blanco de los reflejos resultaría excesivamente enfático. Superponga una capa de un azul muy pálido para hacerlos ligeramente más oscuros que los edificios mismos.

MÁSCARA LÍQUIDA

Para reflejos muy pequeños o con formas complicadas difíciles de contornear, la máscara líquida (vea la página 13) es de gran valor. Se aplica antes que los colores, y se quita una vez secas todas las capas. Cuando se seca, la máscara líquida es permanente, así que para aplicarla use un pincel viejo o bien recubra las cerdas del pincel con vaselina antes de mojarlo en el líquido.

1 Aplique máscara líquida encima de los rayos del sol y de los reflejos que se forman en las ondas del agua. Una vez seca, aplique capas de amarillo y azul por toda la superficie de la composición.

2 De forma gradual, vaya intensificando el color con azules y amarillos más fuertes, y pinte entonces a los chicos dentro de sus barcas, junto con sus reflejos.

3 Pinte las hierbas y las hojas de palmera que rodean las figuras centrales utilizando verdes muy oscuros, de modo que formen un marco para la zona iluminada por el sol.

4 Una vez completado el follaje, permita que se seque. Quite entonces la máscara líquida frotándola con el dedo. Aplique capas de un azul-verde intenso por encima de las zonas de agua sombreadas a izquierda y derecha.

RASPAR LA MÁSCARA

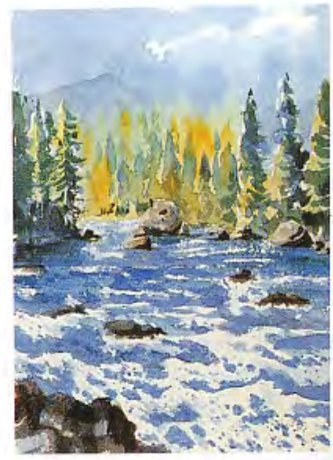
Habitualmente, cuando se quita la máscara líquida (vea la página 21) quedan al descubierto las formas blancas, pero puede conseguir efectos interesantes raspándola con una goma plástica de borrar para pintores, de forma que produzca filamentos de goma pero permanezca en el papel. Puede entonces pintar encima de la parte enmascarada y repetir el proceso varias veces hasta que la textura de la superficie evoque unas aguas turbulentas o un follaje agitado por el viento.

1 Primero pinte el cielo y la colina. Aplique una capa de amarillo claro en el primer plano inmediato y, cuando esté seca, aplique la máscara líquida en toda la zona del agua. Cuando ésta se haya secado, ráspela en la dirección en que fluye el agua del río.

2 Pinte una capa de azul fuerte por encima de la máscara, de forma que la pintura penetre en los huecos que han quedado entre los filamentos de goma. Pinte los árboles.

3 Raspe la máscara de nuevo hasta que se vea el papel, y aplique entonces una capa de una versión más diluida del azul utilizado previamente. Pinte los lados sombreados de los árboles y las rocas.

4 Cuando esté seco, quite completamente la máscara y dé unas anchas pinceladas en un color pálido para enfatizar el fluir del río. Intensifique los tonos de las rocas y de los árboles para que contrasten con los blancos.



EXTRACCIÓN DE PINTURA

Éste es un método fácil y agradable, ideal para pintar nubes y crear reflejos suaves y difuminados. Para conseguir unas nubes luminosas, aplique una capa azul y pásele por encima papel de cocina cuando aún esté húmeda. Para extraer pintura puede usar también una esponja o papel secante en vez de papel de cocina.

1 Aplique libremente una capa irregular en la zona del cielo y acto seguido extraiga pintura presionando con papel de cocina. La cantidad de pintura extraída dependerá de la presión que se haga.

2 Pinte una capa de tono pálido en la zona del mar, y entonces arrastre un trozo de papel de cocina por encima de ésta, de un lado a otro, para crear franjas variadas de color.

3 Una vez pintado el cabo situado al fondo, aplique irregularmente color gris-verde sobre la zona que queda en primer plano y extraiga parte de la pintura para evocar la espuma.

4 Finalmente añada definición en el primer plano, trabajando húmedo sobre seco. Observe que las nubes presentan un notable realismo, sin que sea necesario invertir mucho tiempo en ello.

EXTRACCIÓN: PEQUEÑOS REFLEJOS

Cuando se quiere conseguir un reflejo suave —por ejemplo, en el tronco de un árbol o en un grupo de hojas— a menudo es mejor utilizar la técnica de la extracción de pintura que intentar dejar papel en blanco. Esto crearía contornos muy definidos al secarse la capa. En este caso, un pincel humedecido ligeramente es lo más adecuado, ya que permite una mayor precisión que un trozo de papel de cocina o una esponja.

1 Aplique una capa de amarillo ocre en todo el papel, y cuando aún esté húmeda extraiga los reflejos con un pincel en las zonas donde toca la luz.

2 Deje que la capa se seque antes de aplicar el primer tono a las ramas. Observe que las zonas en que se ha aplicado la extracción no son blancas, sino de un amarillo muy pálido, ya que no se ha extraído toda la pintura.

3 Siga perfilando las formas del tronco y las ramas, y pinte entonces la zona iluminada situada justo encima de la rama principal.

4 Una vez añadidos los colores más ricos y oscuros, por contraste, los reflejos tendrán una apariencia espectacular.

Técnicas avanzadas

Aunque hemos utilizado el término "avanzadas" para las técnicas descritas en las próximas páginas, de hecho ninguna de ellas es difícil. Sólo difieren de las técnicas básicas en el hecho de que son opcionales. Pruebe todas las que pueda, porque algunos de estos métodos especiales proporcionan el modo idóneo para abordar zonas difíciles de un paisaje.

PINTAR EN NEGATIVO

Pintar alrededor de una serie de formas con la intención de definirlas es la técnica de pintar en negativo. Para ponerla en práctica debe primero dibujar cuidadosamente para asegurarse de que puede aplicar a partir de ahí capas de forma metódica. Para entendernos, es como pintar al revés. Es una técnica delicada, pero esencial para pintar figuras a contraluz.

1 Para empezar enmascare los pequeños agujeros por donde pasa la luz a través del follaje, y aplique entonces una capa general de amarillo-verde. Cuando se haya secado, identifique las zonas más claras y déles una segunda capa con cuidado, intensificándola en la parte superior.

2 Aplique ahora verdes más intensos y más fríos, añadiendo más azul, y pinte las hojas de la segunda capa de follaje. Cuando esté seca, quite la máscara para desvelar los agujeros de luz, cuidadosamente perfilados.

3 Cree una tercera capa de hojas de la misma forma, con pequeñas marcas de pincel, muy oscuras, para las hojas más alejadas.

RASPADO

Raspando pintura seca con una cuchilla o una navaja afilada se pueden crear pequeños reflejos lineales. Este método, también conocido como "esgrafiado", se usa a menudo para las hierbas en primer plano, como en la demostración de la técnica del pincel seco de la página 20. Necesitará usar papel pesado, y recuerde que no se puede añadir más pintura hasta que haya terminado de raspar, ya que esto dejaría marcas en el papel.

1 Para esta acuarela, use colores oscuros e intensos para que los reflejos sean más evidentes cuando haga las raspaduras. Pinte el primer plano con blanco opaco (vea la página 26), con marcas en forma de remolino que evoquen la irregularidad de la nieve.

2 Después de marcar con raspaduras verticales el patrón que forman los árboles en la colina, raspe también el contorno del tronco con la esquina de una cuchilla.

3 Siga raspando los reflejos, pero mantenga negras las partes inferiores de las ramas para crear ilusión de tridimensionalidad.

4 Para evocar los tallos helados de los arbustos puede hacer un raspado de trazo más largo. En primer plano añada más blanco opaco para mejorar el efecto de la nieve.

SALPICADO

Salpicar pintura sobre una superficie es un método que a menudo se usa para evocar una textura o simplemente para dar mayor interés a una zona de la pintura. La marina mostrada en la página 19 tiene un poco de pintura salpicada en el primer plano, que se añadió para evocar la textura de arena gruesa o guijarros. Para un salpicado más grueso cargue un pincel de acuarela y salpique la pintura sobre el papel; para un efecto más fino es más adecuado un cepillo de dientes o uno de cerda pura.

1 Es difícil controlar el salpicado, así que para empezar es aconsejable cubrir el cielo con un trozo de papel. Salpique verdes y amarillos sobre el papel pasando un cuchillo a través de las cerdas de un pincel para *stencil*.

2 Una vez seco el primer salpicado, cubra más zonas y salpique pintura roja con un cepillo de dientes, de nuevo pasando un cuchillo a través de las cerdas.

3 Retire los papeles: el efecto será parecido al de un campo de amapolas. Utilice un pincel para pintar algunas flores en primer plano y reforzar el efecto.

4 Observe el agradable contraste entre el trabajo de pincel convencional utilizado para el cielo y el primer plano, y la textura llena de vida del campo y los árboles.

PINTAR CON ESPONJA

Con la esponja, en vez del pincel, podemos llegar a pintar acuarelas enteras. Sin embargo, el resultado podrá parecer vago, impreciso, por lo que esta técnica suele estar restringida a ciertos momentos de la creación de la composición.

1 Pinte los troncos y las ramas con un pincel, y añada libremente una franja de color para representar el suelo. Empiece a crear el follaje con la esponja, inicialmente con amarillos claros y verdes y después creando los tonos oscuros en las zonas sombreadas.

2 Aplique una capa de amarillo en el fondo, permitiendo que la pintura absorba parte del color aplicado con la esponja. Esto suavizará el efecto: el uso de la esponja parecerá menos obvio y no dominará el cuadro.

3 Siga reforzando los tonos oscuros con la esponja y use el pincel para las zonas pequeñas, donde la esponja será demasiado difícil de manejar.

4 Si son necesarios reflejos más pronunciados, siga aplicando la esponja con aguada, o aguada coloreada con acuarela. Con la técnica de extraer pintura (vea la página 22) aplicada con una esponja húmeda se pueden crear reflejos más sutiles.

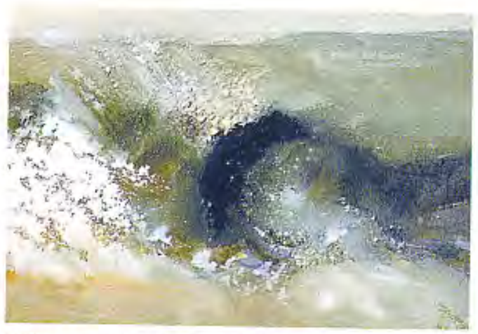
SALPICADO CON PINTURA OPACA

Con acuarela es muy difícil pintar la espuma blanca de las olas, pero hay dos métodos que pueden ser de gran ayuda. Uno es el de la obtención de reflejos a través de la extracción de pintura descrito en la página 21; el otro es salpicar aguada blanca muy densa (acuarela opaca) o pintura acrílica blanca en el papel. Aquí combinamos el salpicado de acuarela opaca con el método del raspado (vea la página 23).

1 Aplique una capa multicolor de gris-verde y amarillo; mientras está aún ligeramente húmeda, perfile la parte inferior de la ola con enérgicas pinceladas curvas.

2 Para crear sensación de movimiento, rasque vigorosamente en la pintura húmeda con una cuchilla antes de añadir más color. Rascar en la pintura húmeda, en vez de seca, crea líneas oscuras cuando la pintura corre hacia las hendiduras.

3 Cargue un pincel con aguada blanca espesa y pásele el dedo por encima para descargarla en el papel. Salpique sin moverse del mismo punto, de forma que las cerdas sean el pivote desde el cual se lanza la pintura.



4 Rasque más con la cuchilla, esta vez en la parte superior de la ola, y añada intensidad a la parte inferior sombreada con gris de Payne.

MEZCLA CON JABÓN

Al mezclar jabón con las acuarelas éstas se espesan y las pinceladas quedan más marcadas. De esta forma, se comportan más como la pintura opaca, y cuando se secan aparece cierto efecto moteado. La goma arábiga, el medio usado en la fabricación de las acuarelas, puede usarse también para añadir cuerpo a la pintura, pero es más difícil de encontrar y es más cara que el jabón.

1 Empiece la pintura de la forma habitual, con pintura azul mezclada con agua sola. Pinte las sombras primero para perfilar las formas principales.

2 Cargue el pincel con una fuerte mezcla de amarillo ocre, y a continuación frótelo en una barra de jabón. Dé pinceladas firmes hacia arriba, siguiendo la dirección de la superficie de la roca.

3 El siguiente paso es pintar las sombras oscuras en las grietas del acantilado. Retenga el líquido que ya tiene en el pincel; no añada más.

4 Una vez completado el acantilado, enjuague bien el pincel y pinte entonces la hierba de la cima con un verde oliva cálido. Finalmente, oscurezca el mar añadiéndole otra capa de pintura, dejando líneas y manchitas de blanco.

TEXTURADO

Esta técnica se asocia más a menudo con pinturas opacas, pero puede aplicarse también en acuarela. Funciona mejor en papel rugoso. El método básico consiste en mezclar pintura bastante espesa, cargar el pincel y entonces presionar con el pincel sobre el papel con repetidos movimientos rotatorios, hasta que consiga una textura interesante y variada.

1 Necesitamos reflejos claros y limpios para contrastar con la textura del primer plano y la capa más libremente pintada del cielo. Para conseguirlo, aplique máscara líquida al afilado contorno de la montaña antes de pintar la capa del cielo.

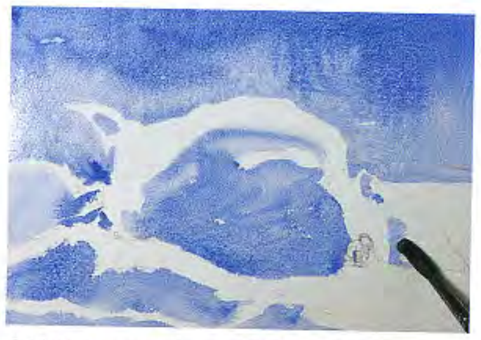
2 Pinte las sombras de la montaña con los mismos colores usados para el cielo. Una vez secas, aplique la técnica con marrón claro en las rocas y la nieve que hay esparcida por debajo.

3 Trabaje en la nieve pisada que hay en primer plano, aplicando el texturado con una mezcla de azul y gris. Repita el proceso varias veces, presionando y retorciendo el pincel.

4 Quite la máscara y refuerce las sombras con el azul-gris. Intente no hacer el contorno demasiado liso, ya que destruiría el efecto del suelo ondulante.

SALPICADO CON SAL

Esparcir cristales de sal sobre la pintura húmeda es una forma muy interesante de dar textura a algunas partes de la composición. Los cristales absorben la pintura y, al sacudirlos, dejan unas pequeñas marcas que parecen de copos de nieve. Este efecto es un poco impredecible, ya que depende en gran parte del grado de humedad de la pintura.



1 Pinte en primer lugar el cielo y las sombras principales en las rocas.

2 Añada amarillo ocre y deje que se mezcle, húmedo sobre húmedo. Rápidamente, antes de que las capas empiecen a secarse, esparza los cristales de sal por la superficie de las rocas. De hecho, es posible observar cómo el color va siendo absorbido por la sal.

3 Cuando el conjunto esté seco, sacuda los cristales de sal y aplique una capa húmeda de color más oscuro en las zonas sombreadas. Añada más sal.

4 De nuevo, deje que el trabajo se seque antes de retirar la sal y añadir los últimos detalles. La sal produce un efecto que evoca cierta textura sin ser excesivamente específico.

CERA DE REPELER

Ésta es otra buena técnica para crear textura, a menudo usada para edificios, piedras antiguas y árboles envejecidos. El aceite y el agua no se mezclan, y la cera es básicamente aceite. De esta forma, si garabatea con una vela encima del papel y entonces pinta encima, el color resbalará y acabará creando una superficie moteada. Para conseguir efectos de color más complicados pueden usarse lápices de cera o pasteles al óleo como sustancia repelente.

1 Empiece con una capa de amarillo pálido y deje que se seque. A continuación frote cera en las zonas donde dé la luz antes de perfilar los árboles y el primer plano con colores más oscuros. Con un pincel plano, dé enérgicas pinceladas verticales.

2 Con las primeras capas aún húmedas, utilice la vela para reforzar la zona central, y a continuación aplique cera también por encima de los colores claros y los troncos de árbol.

3 Pinte con verde intenso por encima de las zonas enceradas y refuerce los troncos con gris y azul. Observe que la pintura es repelida por la cera allí donde ésta tenga más grosor.

4 Finalmente, introduzca un marrón cálido para cubrir el suelo del bosque y también los troncos de la izquierda. La pintura finalizada produce un efecto poco habitual: parece más una pintura al pastel o al óleo que una acuarela.

ACUARELA OPACA

La aguada blanca (la versión opaca de la acuarela) se usa a veces separadamente para pequeños reflejos, pero también puede mezclarse con acuarela para hacer una pintura semiopaca que retenga gran parte de la translucidez de la acuarela pura pero que no tenga la consistencia terrosa típica de la aguada. En la pintura de paisajes es ideal para crear efectos sutiles relacionados con las condiciones meteorológicas.

1 Empiece con un texturado con el pincel sobre la zona del cielo, con una mezcla de acuarela y aguada. Pinte entonces el edificio y los árboles con acuarela pura, y aplique en la zona inferior más oscura capas multicolor al azar, también con acuarela pura.

2 Para el primer plano, mezcle aguada blanca con acuarela amarilla y verde y aplique la mezcla con un pincel plano, dando anchas pinceladas horizontales. La pintura opaca provocará que esta zona se nos acerque visualmente.

3 Después de perfilar los árboles con ultramarino y un poco de carmesí de alizarina, aplique reflejos con una mezcla de aguada y acuarela. Observe los efectos de granulación de la capa de acuarela (vea Granulación, página 19).

4 El contraste entre pinturas densas y espesas ha creado una textura muy atractiva para la superficie. El truco para usar este método con éxito es reservar el uso de la pintura opaca para los colores claros y el uso de acuarela sola para los oscuros.

ACUARELA Y PINTURA ACRÍLICA

Mezclar acuarela con pintura acrílica blanca produce un efecto similar al de la aguada blanca, aunque con una superficie ligeramente menos terrosa. Algunos pintores prefieren la pintura acrílica porque normalmente pone menos en peligro la translucidez de la acuarela. Sin embargo, tenga en cuenta que la pintura acrílica no puede quitarse una vez seca, aunque sí se pueden alterar reflejos mal situados pintando encima con acuarela.

1 Para pintar el cielo aplique una capa azul de acuarela pura, y entonces dibuje las ramas con un pincel de detalle para establecer la estructura del árbol.

2 Aún con acuarela pura, pinte el tono intermedio de las hojas, dando pequeñas marcas individuales con el pincel. Use la pintura acrílica para los reflejos, de forma que pueda ir de oscuro a claro de una forma más evidente que con una acuarela normal.

3 Para los reflejos, allí donde la luz dé en las hojas, mezcle pintura acrílica blanca con acuarela roja y blanca. Utilice acuarela sola para los tonos oscuros.

4 Finalmente, introduzca más oscuros y claros, usando de nuevo pintura acrílica para los reflejos. Utilice un pincel pequeño por toda la superficie para crear un efecto punteado.

LAVADO

Ésta es una técnica tan poco habitual como fascinante. Aunque no es difícil, puede resultar lenta. Se trata de pintar un diseño con aguada densa, cubrir la superficie entera con tinta china y entonces poner el papel (que debe tensarse antes) bajo agua corriente. Al "lavar" el papel, la pintura soluble y la tinta que la cubre se van, y queda sólo la tinta aplicada en las partes no pintadas, de forma que queda una imagen en negativo.

1 Primero manche el papel con acuarela, de forma que pueda ver lo que está haciendo. Aplique entonces aguada densa con un pincel plano.

2 Siga reforzando los colores con la aguada y cubra la composición entera con tinta negra. Aquí el pintor lo ha hecho fregando sobre la composición, por lo que en algunas partes la tinta negra se mezclará con la pintura.

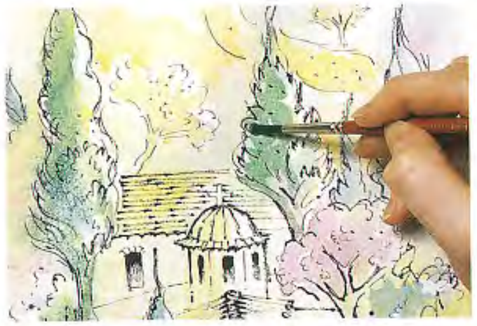
3 Vierta agua caliente sobre la superficie para lavar parte de la aguada y la tinta que la cubre. Utilice una esponja para acabar de desprender los trozos más rebeldes.

4 En un lavado completo, toda la zona del cielo habría desaparecido, pero aquí se han dejado zonas grandes de la aguada original, con pequeños parches de negro que añaden interés a la composición.

PLUMA

Esta técnica tiene una larga historia y se ha usado tanto para ilustraciones como para la pintura de paisajes durante los siglos XVIII y XIX. Hoy en día hay muchos tipos de plumas de dibujo disponibles, y hay también una amplia oferta de tintas, algunas a prueba de agua y las otra solubles, para usar con pluma. Puede hacer el dibujo a pluma primero, como en este caso, o bien empezar con las capas y después dibujar encima cuando se hayan secado.

1 Haga el dibujo utilizando una pluma con tinta a prueba de agua, con un trazo bastante libre. Un dibujo muy fino a lápiz puede hacerse primero para servir como guía, algo que es aconsejable si prueba este método por primera vez.



2 Aplique una serie de capas claras por encima de las distintas zonas de la composición, trabajando ligeramente húmedo sobre húmedo y permitiendo que las capas se mezclen.

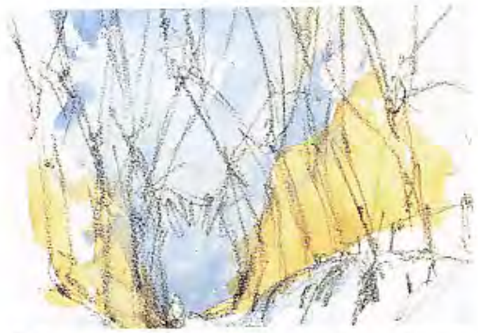
3 Vaya reforzando los colores con capas adicionales. Deje que los colores traspasen las líneas en lugares donde quiera evitar la imagen de "dibujo coloreado".

4 Cuando todos los colores estén en su sitio, retoque el primer plano con más dibujo a pluma. El efecto es deliciosamente vivaz y espontáneo.

LÁPIZ Y ACUARELA

El lápiz y la acuarela producen un efecto más suave que el de la pluma combinada con varias capas, y son ideales para paisajes más "de atmósfera" que no requieren gran detalle. Puede usar cualquier lápiz de grafito relativamente blando (un 4B o incluso un 6B), un Conté o lápices de carbón. Si quiere conseguir efectos más elaborados, puede combinar lápices de colores con la acuarela, algo que siempre permite salvar una pintura fallida.

1 Empiece haciendo un dibujo suave con un lápiz de carbón. Éste servirá sólo de guía; ya añadiremos más lápiz a medida que la pintura progrese. A continuación, aplique una capa irregular, deliberadamente imprecisa, para representar el cielo en la parte central.



2 El esquema de color utilizado será muy simple, basado en el contraste de un frío azul-gris y los cálidos marrones y amarillos. Después de aplicar dos capas adicionales, refuerce las líneas con lápiz, lo que también servirá para establecer pequeñas zonas de tono oscuro.

3 Vaya reforzando los colores por toda la composición con pinceladas largas que sigan las líneas del dibujo. Es importante mantener un mismo enfoque especialmente cuando se mezclan dos medios en un mismo trabajo.

4 Encima de las capas ya secas, acabe de retocar la pintura con el lápiz, especialmente para oscurecer los tonos de la parte más alejada del camino. Puede añadir una pequeña figura en rojo para funcionar como punto focal.

ACUARELA Y PASTEL

Estos dos medios tienen características muy distintas en cuanto a su superficie. El pastel es opaco y denso, mientras que la acuarela tiene muy poco cuerpo y es translúcida. Sin embargo, se pueden combinar satisfactoriamente para crear imágenes de considerable profundidad y sutileza. Normalmente se aplica primero la acuarela, y después se pinta encima con el pastel.

1 La base del trabajo con pastel será una acuarela trabajada con bastante libertad, pero a la vez bastante detallada.

2 Para trabajar el follaje, añada toques libremente con un pastel bastante granulado encima de la acuarela ya seca. Es importante que vaya siguiendo las direcciones de las pinceladas originales.

3 En el primer plano, donde se ha conseguido un buen espesor con el pastel, introduzca un poco de pastel al óleo para variar las texturas. Pinte por encima del pastel blando con el pastel al óleo y mézclelos parcialmente con el dedo.

4 En los pasos finales, aplique más pastel con fuerza en algunas partes del enladrillado, tanto el del primer plano como el del fondo, para ganar contraste cromático y más detalle en la textura.

Proyectos

Las fotografías y sus pinturas asociadas han sido agrupadas en categorías de forma que pueda encontrar rápidamente el tema que le interese: cielo; mar y costa; rocas y acantilados; ríos y lagos; montañas, colinas y valles; edificios en paisajes; bosques.

Por ejemplo, si le gusta pintar texturas, puede trabajarlas en el apartado de rocas y acantilados, y si le gusta pintar agua, tiene una amplia oferta tanto en el apartado de mar y costa como en el de ríos y lagos.

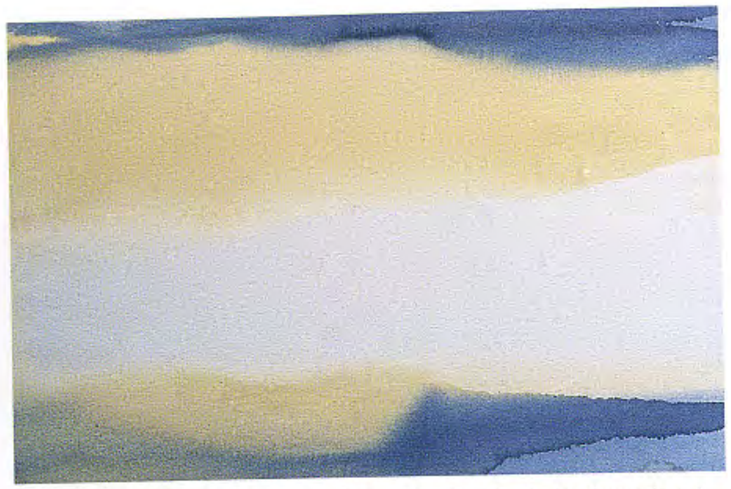
Puesta de sol sobre la arena

Esta fotografía ha capturado bellamente la puesta de sol, sus reflejos sobre la arena mojada y la silueta de la península, pero el pintor tiene una paleta más apagada para crear un efecto más suave.

PINTURAS
Ocre amarillo
Goma guta (sombra)
Azul cobalto
Índigo
Azul cerúleo (sombra)
Gris de Payne
Amarillo de Nápoles

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), hoja grande
Lápiz HB
Pincel tipo fregona
Recipientes pequeños
Pinceles de pelo de marta, n.ºs 12, 8 y 4

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18



1 Tense el papel encima de una tabla resistente. Use un pincel grande, n.º 12, para dar una capa en la parte superior del papel con una mezcla de azul cobalto, azul cerúleo y un poco de índigo. Mientras está aún húmedo, aplique una capa abundante de amarillo de Nápoles y un poco de goma guta (también denominado *gamboge* o laca amarilla) en la zona central, y añada una capa del azul en la parte inferior del papel. Estando aún muy húmedo, incline la tabla levantándola por la parte derecha y permitiendo que la pintura corra libremente. Cuando esté satisfecho con el efecto, vuelva la tabla a la posición horizontal.

2 Una vez seco el conjunto, dibuje líneas muy suaves con un lápiz HB.

3 Déjelo secar completamente. Con un pincel n.º 8 pinte el mar lejano con una mezcla de azules, cerúleo y un poco de cobalto. Deje que se seque y añada una mezcla fuerte de índigo y azul cobalto con un poco de gris de Payne sobre la zona media y la base. Déjelo secar un poco y use los pinceles n.º 4 y 8 (detalle) para añadir toques de amarillo de Nápoles en la zona media, evocando el reflejo de la puesta de sol sobre el agua. Repítalo en la base, muy libremente, con un pincel n.º 12. Una vez seco, aplique un poco de máscara líquida sobre el amarillo de Nápoles para evocar el reflejo del sol sobre la arena.

Máscara líquida, página 21

4 Con un pincel de pelo de marta n.º 8 aplique una mezcla fuerte de gris de Payne, índigo y azul cobalto encima de los cabos lejanos y de la zona oscura de la sombra y de la arena. Deje pequeñas zonas sin pintura para evocar el reflejo de la luz en la arena. Déjelo secar y pinte otra capa sobre las mismas zonas. Déjelo secar. Con un pincel de pelo de marta n.º 4 y amarillo de Nápoles, aplique reflejos en el mar y la arena húmeda, con bastante libertad. Puede usarse una mezcla de azul cobalto, índigo y un poco de gris de Payne para cubrir las grandes zonas de agua y arena con un pincel n.º 12 (detalle).

5 Una vez seco, retire la máscara. Con un pincel n.º 12, refuerce las zonas azules oscuras con una mezcla de azul cobalto, índigo y un poco de gris de Payne. Déjelo secar un poco, y entonces añada manchas de amarillo de Nápoles en el primer plano. Levante e incline la tabla para permitir que la pintura fluya libremente hasta que le parezca suficiente (¡esta técnica no es para los tímidos!).

6 Déjelo secar completamente y entonces añada líneas de azul a la zona del mar con un pincel n.º 4, y dé los últimos retoques a la pintura.

Estallido solar

Aquí, la principal diferencia entre la fotografía y la pintura se encuentra en el esquema cromático, mucho más cálido en el segundo caso. El pintor también ha enfatizado la luz solar con amarillo y azul-violeta, dos colores complementarios.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Amarillo de Nápoles

MATERIALES
Mesa de dibujo
Máscara líquida
Papel de cocina
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 10 y 3

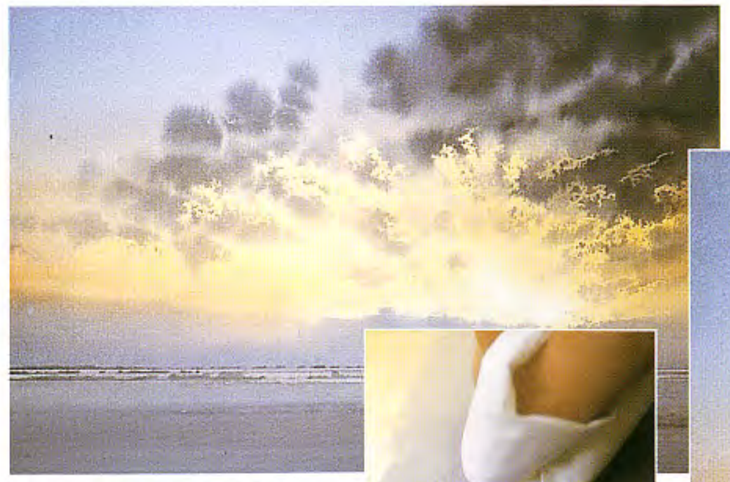
TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Capas superpuestas, página 16
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22

1 Marque la línea del horizonte, un quinto por encima de la base del papel, y entonces aplique máscara líquida sobre los bordes de las nubes iluminadas por el sol. Mientras se seca la máscara, utilice el pincel redondo pequeño para perfilar las rocas con una mezcla de azul Winsor y rojo veneciano.

2 Cree una mezcla de gris a partir de rojo veneciano, azul Winsor y violeta dioxacina, y utilice el pincel plano grande para aplicar una capa general sobre el papel. Extraiga color con un papel de cocina húmedo alrededor de los rayos solares y aplique gradualmente una capa más oscura debajo. Utilice la punta del pincel redondo grande para empujar esta capa hasta el borde de las nubes situadas debajo de los rayos (detalle).

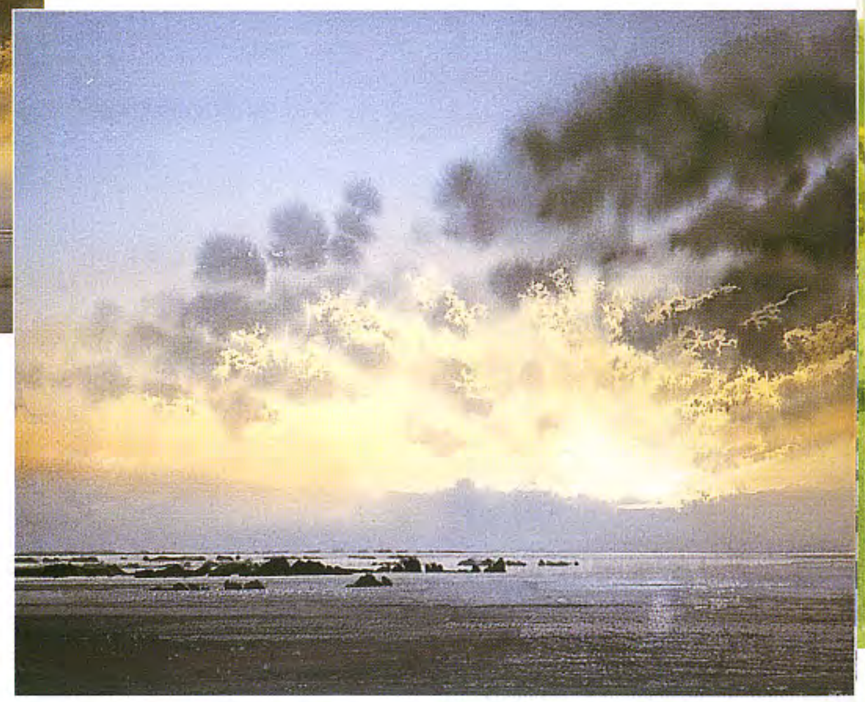
3 Con la misma mezcla, y utilizando el pincel plano grande, pinte una capa gradual más oscura de la misma mezcla, y deje que se seque.

4 Aplique una capa de agua limpia sobre todo el papel. Cuando esté aún húmedo, pero no empapado, añada una mezcla más oscura del azul y el rojo veneciano con el pincel redondo grande (detalle), de forma que disminuya la densidad de la pintura a medida que va avanzando hacia la luz solar. Una vez seco, retire la máscara.



5 Prepare una mezcla cálida de rojo veneciano y amarillo de Nápoles y aplíquela sobre todo el papel con un pincel plano grande, añadiendo agua limpia a medida que avanza hacia arriba y alrededor del estallido de luz. Arrastre la capa cálida hasta la línea del mar, y entonces pase un papel de cocina húmedo por encima del mar para reflejar la luz solar (detalle). Una vez seco, añada unas pocas pinceladas horizontales con la mezcla azul.

6 Con la mezcla para las nubes oscuras y el pincel redondo pequeño, pinte las rocas, aumentando la intensidad a medida que se acerca al primer plano. Añada unas cuantas pinceladas sobre el mar con el pincel plano grande.



Puesta de sol invernal

El cambio principal del pintor es el de reducir los contrastes tonales para crear una escena más tranquila, menos espectacular, más acorde con la acuarela.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Violeta cobalto
Azul cobalto
Rosa permanente
Ultramarino
Magenta permanente
Tierra de Siena tostada

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Pinceles redondos, n.ºs 3, 5 y 8
Pincel de detalle n.º 1
Lápices pastel (opcionales)
Goma de borrar

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18

1 Dibuje la composición a lápiz, y prepare los colores para las capas iniciales (detalle). Las mezclas son: tierra de Siena natural; violeta cobalto; azul cobalto; tierra de Siena natural y violeta cobalto; tierra de Siena natural y rosa permanente (dos versiones, una más fuerte); azul cobalto y violeta cobalto; ultramarino, magenta permanente y un toque de tierra de Siena natural; y azul cobalto, magenta permanente y un toque de tierra de Siena natural (para las nubes).

2 Humedezca el papel enteramente; una vez desaparecido el lustre, aplique todos los colores rápidamente, empezando por los más claros.

3 A medida que el papel empiece a secarse, intensifique ligeramente todos los colores. Déjelo secar completamente y continúe el proceso, utilizando los mismos colores y cambiando constantemente las mezclas en el pincel. Trabaje húmedo sobre húmedo para retener el suave aire neblinoso, cubriendo toda la superficie del papel para conseguir un efecto gradual.

4 Empiece a definir los detalles. Un pincel de detalle, como los que se utilizan para las jarcias de las embarcaciones, es ideal para pintar las ramas pequeñas. Para hacer pinceladas decididas y afiladas, colóquese como indicamos en la foto, y entonces dibuje hacia arriba y alejándose, terminando con un golpe de muñeca.

5 Prepare dos mezclas con ultramarino y tierra de Siena tostada en proporciones distintas para los árboles, los postes de la cerca y otros detalles oscuros; aplíquela utilizando el pincel de detalle. Variar la cantidad de cada color produce mezclas tanto cálidas como frías (el tierra de Siena tostada es un color cálido) y con ello se consigue un aire más natural.

6 Quizás quiera añadir algunos reflejos y sombras finales con lápices pastel. Éstos se combinan bien con la acuarela y se pueden eliminar si el efecto no es el deseado. Finalmente, borre cualquier traza de las líneas de lápiz, ya que éstas se verán a través de los colores predominantemente pálidos.

Neblina toscana

El pintor ha retenido el aire general de la fotografía, pero se ha centrado más claramente en la villa al omitir algunos de los árboles del primer plano y la zona del medio, que podrían haber distraído la atención.

PINTURAS
Azul Winsor
Azul cerúleo
Violeta dioxacina
Rojo veneciano
Tierra de sombra natural
Aguada blanca

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 10 y 3
Papel de cocina

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre seco, página 18
Extracción de pintura, página 22
Acuarela opaca, página 26

1 Esboce el dibujo en lápiz, ubicando con cuidado la villa y la línea del horizonte.

2 Cree una mezcla de gris-azul a partir de azul Winsor, azul cerúleo, violeta dioxacina y un toque de rojo veneciano, y utilice el pincel redondo grande para pintar más allá de la línea del horizonte, añadiendo rápidamente agua limpia en la parte inferior, donde estará la neblina. Una vez seco el papel, pinte la próxima capa de colinas, añadiendo gradualmente a la mezcla un poco de tierra de sombra natural para las colinas más próximas. Extraiga el color excesivo de los valles neblinosos con papel de cocina.

3 Pinte los arbustos y los árboles en el primer plano y el segundo plano, junto con los detalles de la villa. Una vez seco, añada la mezcla de azules y tierra de sombra natural a la mitad inferior de la composición, con más cantidad de tierra de sombra natural en el primer plano.

4 Cree una mezcla de azules Winsor y cerúleo con violeta dioxacina, añadiendo aguada blanca para producir un azul pálido y opaco. Con el pincel plano grande, aplíquela sobre el papel entero (detalle). Agregue agua limpia en la zona en que la villa emerge de entre la neblina, y diluya el color en el primer plano. Cuando esté aún húmedo, añada masas más densas de neblina. Cuando se empiece a secar de nuevo, refuerce los detalles con el pincel redondo pequeño.

5 Refuerce la parte alta de la villa y de los árboles. Una vez seco, aplique una capa general de agua con el pincel plano grande. Extraiga más neblina donde sea necesario y agregue más tierra de sombra natural en el primer plano. Utilice un tierra de sombra natural menos espeso para darle un resplandor cálido a la parte iluminada de la villa.

6 Finalmente, detalle unos cuantos árboles y añada algunas rayas y textura a la tierra situada en primer plano.

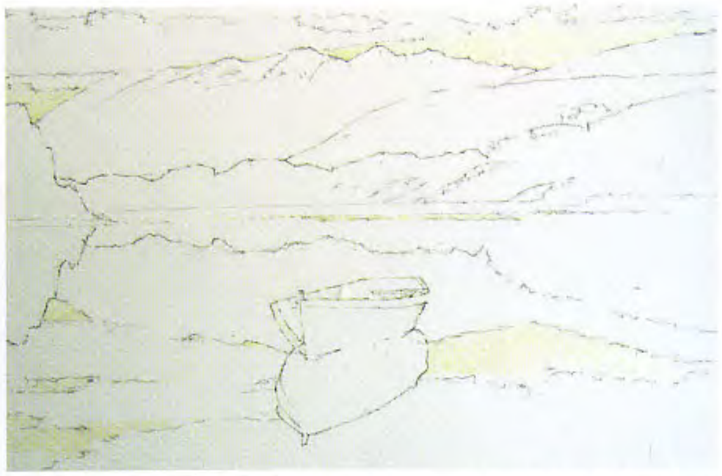
Aguas tranquilas

El pintor ha evitado los tonos muy oscuros que aparecen en la fotografía, porque no se adaptan bien a la acuarela. También ha atenuado el contraste cromático utilizando una paleta de colores armónicos para darle a la escena un aire de tranquilidad.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Violeta cobalto
Azul cobalto
Magenta permanente
Ultramarino
Rosa permanente

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²)
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético
Pluma o instrumento de punta fina
Papel de cocina
Pinceles de pelo de marta redondos, n.os 3, 5 y 8

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21



1 Dibuje la composición a lápiz, poniendo especial atención en las formas de la barca y su reflejo. Aplique máscara líquida con el pincel sintético. Limpie el pincel a menudo para evitar que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Para los pequeños reflejos de la barca, utilice una pluma o un pequeño instrumento de punta fina, como un palillo. Fíjese bien en dónde los ubica, ya que definirán la forma de la barca.

2 Los primeros pasos se realizan húmedo sobre húmedo, lo que implica trabajar rápido, así que prepare de antemano cantidades suficientes de los siguientes colores: tierra de Siena natural; violeta cobalto; azul cobalto; tierra de Siena natural y violeta cobalto; azul cobalto y magenta permanente con un toque de tierra de Siena natural (prepare dos versiones de éste, uno más fuerte que el otro); y ultramarino y magenta permanente con un toque de tierra de Siena natural. Humedezca todo el papel y aplique los colores con un pincel grande.

3 Deje secar completamente las primeras capas, y refuerce entonces las colinas con versiones más fuertes de los mismos colores. Los contornos de las colinas tienen que ser relativamente marcados, por lo que no tiene que dejar que los colores de las colinas más cercanas fluyan hacia los de las más lejanas. Pinte la barca y su reflejo con azules-grises similares.

4 Ahora empiece a oscurecer los tonos, utilizando los mismos colores que antes. Intente no introducir tonos demasiado oscuros en este paso, ya que podrían producir una falta de equilibrio. Una vez seco, retire la máscara frotándola con el dedo, y suavice algunos bordes con un pincel limpio y húmedo. Seque el exceso de humedad con papel de cocina.

5 Humedezca toda la zona del agua de nuevo y refuerce sus tonos. Concéntrese en los del primer plano inmediato, de manera que se equilibren con las colinas más oscuras y sus reflejos. Añada un poco de color más oscuro a la parte frontal de la barca, pero sin pasarse; la barca no debería destacar en exceso. Añada la amarra a la barca.

6 Suavice algunos de los bordes más marcados en las zonas más oscuras, especialmente los que están a contraluz, sobreponiendo violeta cobalto mezclado con un toque de tierra de Siena natural. Realce el color en la parte inferior del cielo con una mezcla de tierra de Siena natural y rosa permanente.

Peña en el mar

Aquí el pintor ha conseguido una composición sutilmente diferente del original acercando la figura humana y el kayak a la peña, omitiendo la roca que parte la superficie en el centro de la fotografía.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Rosa permanente
Ultramarino
Rojo claro

MATERIALES
Papel rugoso para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 3B
Máscara líquida
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 4, 7 y 12
Pincel de detalle n.º 2
Cepillo de dientes

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Pincel seco, página 20
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22
Salpicado, página 23

1 Dibuje los contornos de la composición a lápiz, reubicando los elementos tal como mostramos aquí. Aplique máscara líquida sobre las zonas nevadas de las montañas lejanas (detalle).

2 Aplique una capa muy pálida de tierra de Siena natural por encima de toda la escena. Trabajando con rapidez, aplique mezclas de rosa permanente y ultramarino en distintas intensidades, húmedo sobre húmedo, para el cielo, el mar y la playa. Intente seguir la fotografía de la forma más precisa posible en lo que respecta a las formaciones de nubes y las variaciones de tono del cielo y el mar.

3 Aplique una capa, de intensidad media, de ultramarino y rojo claro por encima de la peña llena de árboles, e introduzca entonces una mezcla más oscura de los mismos colores, húmedo sobre húmedo, para la superficie de la roca. Pinte los troncos y las ramas de los pinos con el pincel n.º 2, y entonces aplique la técnica del pincel seco para el follaje con el pincel n.º 4 (detalle). Pinte el acantilado y sus árboles siguiendo el mismo proceso, retire la máscara y pinte las montañas lejanas con una mezcla pálida de ultramarino y rosa permanente. Emplee una mezcla oscura de ultramarino y rojo claro para los reflejos del acantilado, suavizando los bordes con agua limpia.

6 Déjelo secar, retire la máscara y aplique una capa de rosa permanente mezclado con tierra de Siena natural por encima del primer plano. Esto dará un aire más cálido a la playa, y ayudará a acercarla al ojo del que contempla la escena y creará profundidad. Utilice un cepillo de dientes para aplicar un salpicado oscuro de ultramarino y rojo claro por encima de las piedrecitas, y suavice entonces los contornos de los acantilados, la playa y la figura humana.

4 Pinte la figura y el casco del kayak con varias sombras de ultramarino y rojo claro. Utilice el pincel n.º 2 para añadir detalle en la parte superior de la embarcación, y utilice el mismo pincel, una vez enjuagado con agua, para crear el reflejo en un extremo.

5 Utilice un cepillo de dientes para salpicar máscara líquida encima del primer plano: el efecto creará pequeños reflejos sobre las piedrecitas de la playa. Una vez seco, aplique una capa de agua limpia sobre la playa y aplique varias mezclas de rojo claro y ultramarino, húmedo sobre húmedo.

Góndola en reposo

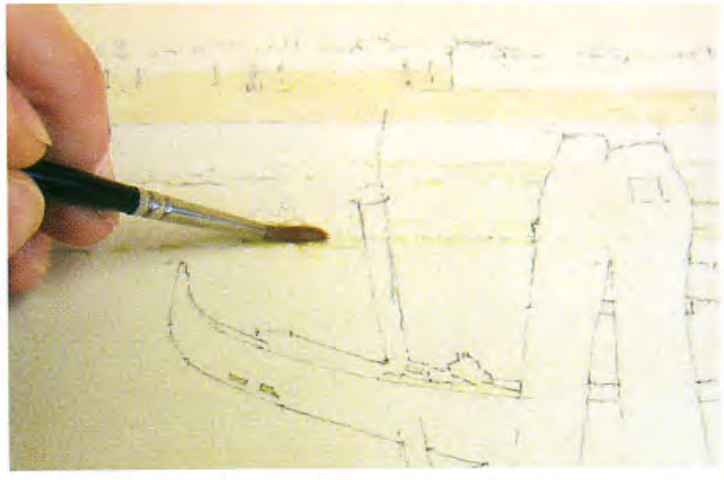
El pintor ha sido fiel a la fotografía, pero ha alterado el color general para darle un resplandor más dorado. Al iluminar el tono del edificio del fondo, lo ha empujado hacia atrás en el espacio, trasladando el centro de atención más claramente hacia el primer plano, con un énfasis especial en la góndola y los destellos de luz en el agua.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Naranja de cadmio
Violeta cobalto
Rosa permanente
Azul cobalto
Magenta permanente
Ultramarino
Tierra de Siena tostada
Rojo de cadmio

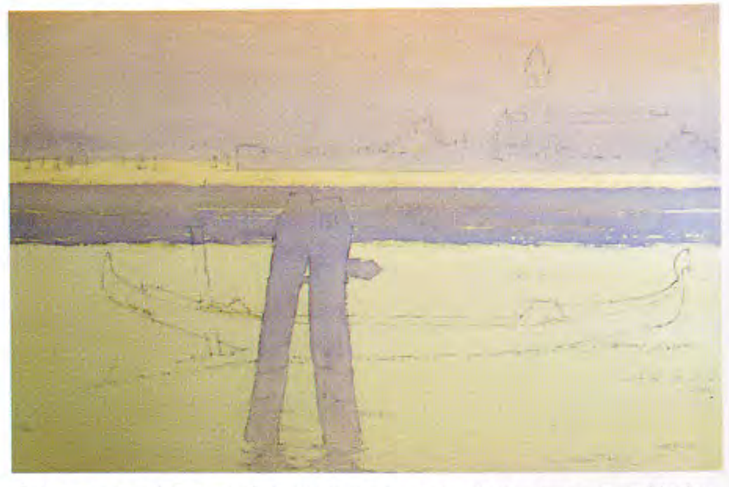
MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético
Pluma
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 3, 5 y 8
Cuchilla

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Capas superpuestas, página 16
Pinceladas dirigidas, página 20
Máscara líquida, página 21

1 Dibuje la composición a lápiz, incluidos los edificios del fondo, y aplique entonces una capa multicolor. Empiece con una mezcla de tierra de Siena natural y naranja de cadmio en la parte superior del cielo y vaya diluyendo el color gradualmente, introduciendo violeta cobalto hacia la base. Estas capas establecen los colores cálidos que dominan toda la escena.

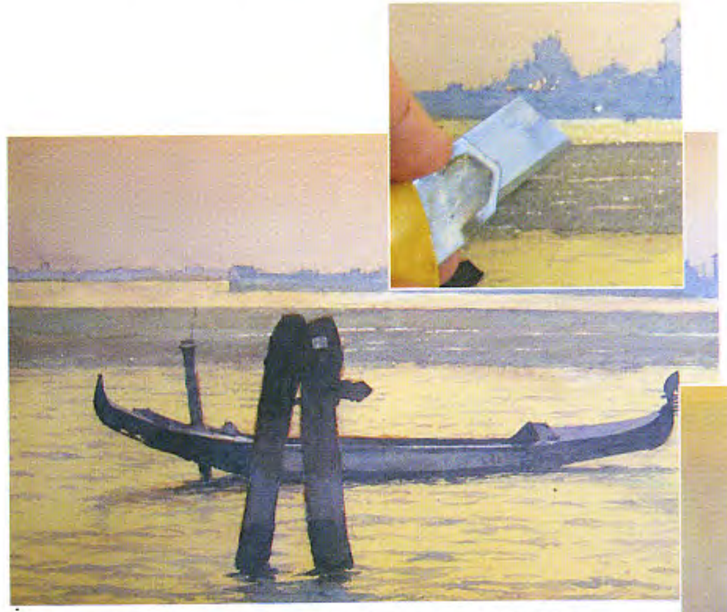


2 Aplique máscara líquida con el pincel sintético para reservar los reflejos de la franja oscura del agua y el lado visible de la góndola. Enjuague el pincel regularmente par impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Utilice la pluma o un pequeño instrumento de punta fina, como un palillo, para crear las líneas más finas.



3 Cuando la máscara esté completamente seca, añada otra capa multicolor sobre el cielo. Este vez utilice una mezcla de naranja de cadmio y rosa permanente en la parte superior, graduando hacia una mezcla de azul cobalto y rosa permanente, con un toque de tierra de Siena natural. Utilice una versión más fuerte de la segunda mezcla para la franja oscura del agua y los amarraderos.

4 Una vez seco, pinte el paisaje más alejado con una mezcla de azul cobalto y violeta cobalto, y los edificios con azul cobalto y un toque de tierra de Siena natural. Aplique una primera capa por encima de la góndola con los mismos colores utilizados para los amarraderos y el agua oscura en el paso 3. Una vez seco, retire la máscara del agua pero déjela aún sobre la góndola (detalle).



5 Oscurezca gradualmente los amarraderos y la góndola con varias mezclas de azul cobalto, magenta permanente, tierra de Siena natural y ultramarino. Para conseguir las ondas del agua utilice capas más flojas, con tendencia al azul. Para las partes más oscuras de la góndola, utilice una mezcla de ultramarino y tierra de Siena natural con un toque de rojo de cadmio, variando ligeramente las proporciones para producir un tono rico y variado. Una vez seco, utilice una cuchilla para rascar algunas ondas y añadir destellos al agua (detalle).

6 Retire la máscara de la góndola y refuerce ligeramente la zona del agua en primer plano. Añada los detalles finales, en los amarraderos por ejemplo. Cuando pinte ondas en el agua, intente seguir sus formas con el pincel y acuérdese de diluir los colores en la parte del fondo y de reducir el tamaño de las marcas con el pincel.

Castillo al amanecer

Este tema le encanta al pintor, que está especializado en paisajes de mar y de costa, así que se ha permitido introducir algunos cambios en la composición. Sin embargo, lo que le da fuerza e impacto a esta pintura es cómo se ha tratado el cielo: ha sido simplificado con amplias líneas de nubes diagonales, con una diagonal opuesta formada por la nube superior, más pequeña.

PINTURAS
Amarillo de Nápoles
Amarillo ocre
Azul cobalto
Azul cerúleo
Azul de ftalocianina
Índigo
Gris de Payne

MATERIALES
Papel para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pinceles de pelo de marta redondos, n.os 12, 8 y 4
Pincel grande tipo fregona
Lápiz HB
Trocito de trapo

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Extracción de pintura, página 22

1 Aplique una capa abundante de amarillo de Nápoles sobre toda la hoja con un toque de amarillo ocre, con el pincel tipo fregona. Estando aún muy húmedo, aplique una capa de una mezcla de azul cobalto y azul cerúleo, con el mismo pincel, e incline la mesa de dibujo para que la pintura fluya.

2 Déjelo secar completamente y utilice el lápiz para trazar el contorno del castillo.

3 Aplique una capa abundante de azul cobalto y azul cerúleo, con un toque de azul de ftalocianina, sobre todo el trabajo. Déjelo secar un poco y entonces extraiga un poco de pintura, frotando con un trocito de trapo, de forma que salgan a la luz los colores de las primeras capas. ¡Se necesita cierto grado de valor para llevar a cabo este último paso!

4 A medida que la pintura se va secando, los contornos, inicialmente más marcados, se suavizan y el cielo adquiere mayor realismo.

5 Pinte el castillo utilizando los tres pinceles redondos, con una mezcla de azul cobalto, azul de ftalocianina y un poco de gris de Payne. Añada una capa diluida de los mismos colores en el primer plano, déjela secar, y añada capas de índigo y gris de Payne, así como de amarillo de Nápoles. Añada reflejos y detalles con el pincel n.º 4, con amarillo de Nápoles y gris de Payne. A menudo será suficiente una línea muy sutil para reforzar los contornos de las formas.

6 El pintor ha capturado la atmósfera de la fotografía original, aun convirtiéndola en su propia interpretación.

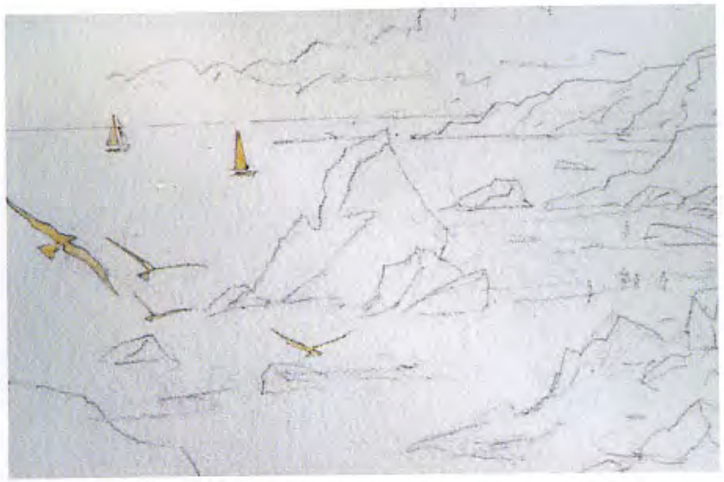
Playa de Cornualles

El pintor añadió barquitos de vela y pájaros, y aumentó ligeramente de tamaño las figuras de la playa. Se basó en sus propios conocimientos y experiencia para crear la roca central, que en la fotografía original estaba demasiado oscura como para verse completamente.

PINTURAS
Ultramarino
Azul cerúleo
Rojo de cadmio
Amarillo ocre
Naranja de cadmio
Blanco de titanio (acrílico)
Negro de Marte (acrílico)

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Máscara líquida
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm de pelo natural
Pincel redondo de bambú n.º 6
Goma de borrar
Cuchillo (opcional)

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Pincel seco, página 20
Reservar papel en blanco, página 21
Máscara líquida, página 21
Texturado, página 25



1 Dibuje la composición a lápiz, simplificando las formas y omitiendo algunas de las rocas más pequeñas para evitar que quede excesivamente abarrotada. Aplique máscara líquida allí donde vayan a ir los pájaros y los barquitos, antes de aplicar la primera capa.

2 Mezcle ultramarino y azul cerúleo para pintar el cielo, y aplique la capa directamente sobre el papel seco. Trabaje cuidadosamente alrededor del patrón de nubes blancas con un pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla. Añada rojo de cadmio a la mezcla y vaya introduciéndolo en la zona inferior del cielo. Pinte el mar con una mezcla de azules ultramarino y cerúleo, arrastrando ligeramente el pincel por encima del papel para dejar pequeñas salpicaduras de blanco.

3 Aplique una capa de amarillo ocre y naranja de cadmio sobre la playa, llevando el color hasta la roca central y los acantilados de la parte superior derecha. Utilice un pincel grande sobre papel seco y trabaje rápidamente: conseguirá así dar un aire fresco y que la pintura se seque con un acabado más regular. Antes de que se haya secado la capa, añada una abundante capa de rojo de cadmio diluido en la zona de la playa que queda en primer plano. Esto aportará variación cromática y amplificará los tonos cálidos del cielo.

4 Mezcle ultramarino, blanco de titanio, negro de Marte y rojo de cadmio para las montañas del fondo y para las zonas de sombra en las rocas. Aplique el color desacomplejadamente, recordando que tiene que reservar las zonas con reflejos. Estando aún húmedo, dé toques de rojo y naranja de cadmio diluidos en zonas concretas de las montañas y de las rocas. Añada amarillo ocre a la mezcla, y entonces introduzca la colina cubierta de hierba de la esquina inferior izquierda. Cuando esté ligeramente seco, añada contraste a las rocas con toques de negro de Marte.

5 Retire la máscara y añada toques de naranja y rojo de cadmio en los cascos de los barcos. Detalle los pájaros con negro de Marte en las alas, con un pincel de bambú o un pincel redondo pequeño. Añada las figuras humanas sobre la playa con rápidas marcas de pincel.

6 Complete la pintura añadiendo zonas de sombra a la parte derecha de las rocas y de las figuras con ultramarino muy diluido. Realice un ligero texturado con el amarillo ocre y el rojo de cadmio para dar textura en el primer plano. Borre todas las líneas de lápiz. Si es necesario, utilice un cuchillo para reforzar el contorno de la gran formación rocosa en primer plano.

Troncos en la playa

Aparte de la omisión de un trozo de tronco oscuro de forma triangular, detrás del tocón principal, la composición de la pintura sigue fielmente la de la fotografía original. El cambio principal se encuentra en el esquema cromático usado para la pintura, más claro y reluciente, que supera la atmósfera melancólica de la fotografía.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Rojo de cadmio
Ultramarino
Tierra de sombra natural
Carmesí de alizarina
Azul cobalto
Nueva goma guta

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz mecánico, con mina de HB
Máscara líquida
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 8 y 10
Cepillo de dientes

TÉCNICAS EMPLEADAS
Corridos, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21
Salpicado, página 23

1 Haga un dibujo a lápiz bastante detallado. Sea cuidadoso con el tocón del árbol, de forma bastante complicada, ya que es el motivo principal de esta acuarela. Para capturar la calidez que impregna la escena, mezcle una capa pálida de tierra de Siena natural y rojo de cadmio, y aplique la capa sobre toda al superficie con el pincel plano grande (detalle). Sin dejar que se seque, añada más cantidad de la misma mezcla en la parte derecha del tocón, las piedras de la zona central del primer plano y algunas partes del cielo.

2 Prepare una mezcla de gris a partir de tierra de sombra natural, ultramarino y carmesí de alizarina. Humedezca la parte del cielo y el mar y aplique la mezcla sobre la superficie húmeda, con pinceladas largas que imiten la forma de las nubes empujadas por el viento (detalle). Sin dejar que se seque, cubra con azul de cobalto pequeñas zonas de la parte central superior, y añada ultramarino puro a la parte inferior de las nubes. Pinte el agua con los mismos colores, y después añada más ultramarino y tierra de sombra natural, con un toque de nueva goma guta para la línea de árboles del fondo.

3 Proteja las zonas del tocón iluminadas por el sol con máscara líquida (aplíquela como si pintara). Déjela secar y aplique entonces una capa diluida de ultramarino en la parte izquierda del tocón principal, y también algunos toques en la parte derecha de éste y por encima del tocón secundario.

4 Intente ser fiel a la estructura del tocón tal como aparece en la fotografía. Empiece por los tonos medios de las sombras y los huecos, que puede reforzar con tierra de sombra natural enfriado con ultramarino. Una vez seco, añada más tonos oscuros con una mezcla más potente de los mismos colores.

5 Para completar el tocón vuelva a insistir en sus líneas y las sombras que éstas crean: añádales pinceladas más oscuras y marcadas donde sea necesario. Antes de pintar la playa, lo que puede hacer con la técnica del salpicado, proteja los bordes del tocón con máscara líquida y prepare una máscara adicional cortando un trozo de papel pesado, más o menos del mismo tamaño y forma que el tocón. No tiene que ser exacto, ya que la máscara líquida protegerá los bordes.

6 Para cubrir el borde más oscuro de la playa aplíquele una capa pálida de sombra quemada, y entonces proteja el cielo y el mar con papel y salpique la parte superior de la playa con un cepillo de dientes mojado en máscara líquida. Para la zona media, salpique gotas más gordas con un cepillo redondo, y las piedras más grandes del primer plano puntéelas con el pincel. Aplique una capa irregular de tierra de sombra natural sobre la playa, oscureciendo algunas zonas con una mezcla más fuerte, con ultramarino. Salpique un poco de esta última mezcla sobre la zona media y superior de la playa, déjelo secar, y entonces retire toda la máscara. Tiña un poco las zonas blancas si destacan demasiado.

Playa de palmeras

Esta fotografía ha capturado los rosas y amarillos delicados de una tarde tranquila de finales de verano, pero el pintor le ha dado un aire diferente al emplear colores ligeramente más fuertes para el cielo.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Amarillo Winsor
Rosa permanente
Ultramarino
Azul cobalto
Amarillo Winsor fuerte
Naranja de cadmio
Tierra de Siena tostada
Rojo claro
Azul cerúleo
Azul Winsor
Rojo de cadmio

MATERIALES
Papel rugoso para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 3B
Máscara líquida
Pinceles de pelo de marta redondos, n.º 12, 8 y 3
Pincel de detalle
Cuchilla afilada

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Raspado, página 23
Salpicado con sal, página 25

1 Dibuje la composición a lápiz, detallando bastante las palmeras y teniendo cuidado en la colocación de la línea del horizonte, muy baja. Aplique una capa pálida a todo el papel con tierra de Siena natural para crear el aire soleado general.

2 Aplique una capa de amarillo Winsor en la parte baja del cielo y entonces utilice una mezcla de rosa permanente y ultramarino para pintar las nubes lejanas. Una vez seco, aplique una capa de agua limpia sobre el cielo, y entonces una solución diluida de rosa permanente y una mezcla de ultramarino y azul cobalto. Oscurezca el color en la parte superior y deje intactas las nubes de momento. Para las sombras de las nubes utilice una mezcla de ultramarino y rosa permanente. Extraiga pintura de la zona superior más pálida de las nubes con un pincel seco (detalle).

3 Aplique máscara líquida a los troncos de las palmeras y a cualquier otra zona que divida las zonas de luz entre las palmeras (detalle). Una vez seco, aplique una capa de agua limpia sobre los árboles y una capa de amarillo Winsor fuerte y naranja de cadmio para las hojas amarillentas. Para las hojas verdes, utilice mezclas de ultramarino y amarillo Winsor fuerte de diversas intensidades; pinte las hojas más delgadas con el pincel de detalle. Deje secar el conjunto antes de retirar la máscara y pintar los troncos con naranja de cadmio.

4 Déjelo secar de nuevo, y entonces aplique una mezcla de tierra de Siena tostada y ultramarino, con el pincel de detalle humedecido, para las partes sombreadas de los troncos, de forma que los tonos claros y los oscuros se mezclen.

5 Pinte el arbusto, en primer plano, con una mezcla de amarillo Winsor y ultramarino. Aplique una capa de tierra de Siena natural sobre la arena, y pinte las raíces de las palmeras y la tierra a su alrededor con mezclas de rojo claro, naranja de cadmio y ultramarino. Aplique una capa de azul cerúleo, amarillo Winsor y azul Winsor en la zona del mar, oscureciéndola en el primer plano. Sin dejar que se seque, utilice la mezcla de los árboles para pintar algunos reflejos, y añada algunas olas pequeñas con una mezcla más oscura del color del mar. Pinte la isla lejana con una mezcla de ultramarino y amarillo Winsor fuerte.

6 Mezcle rojo de cadmio con ultramarino para la barca, y tierra de Siena natural y ultramarino para la figura humana. Utilice esta última mezcla para el embarcadero. Pinte los toques de luz en el agua y extraiga algunos reflejos blancos de las ondas con una cuchilla afilada. Añada algunos reflejos con naranja de cadmio enfrente.

Playa tropical

La composición de la fotografía es equilibrada, por lo que el pintor la ha copiado fielmente. Sin embargo, ha creado una sensación de ritmo y movimiento algo más viva ayudándose de diagonales opuestas. El ángulo de la barca se equilibra con las marcas diagonales que el pincel ha dibujado en el cielo, que a su vez siguen una dirección opuesta a la de los troncos de las palmeras.

PINTURAS

Tierra de Siena natural
Naranja de cadmio
Azul ultramarino
Azul cobalto
Carmesí de alizarina
Tierra de Siena tostada
Amarillo limón de cadmio
Turquesa de cobalto

MATERIALES

Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz HB
Palitos de algodón
Máscara líquida
Trozo de alambre
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 7, 10 y 3
Cuchilla afilada

TÉCNICAS EMPLEADAS

Capas lisas, página 16
Capas multicolor, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Pinceladas dirigidas, página 20
Raspado, página 23

1 Prepare una mezcla con una cantidad generosa de tierra de Siena natural diluido y naranja de cadmio, y pinte una capa general para crear un color de base cálido. Una vez seco, dibuje la imagen cuidadosamente con el lápiz HB. Ahora prepare dos mezclas bastante abundantes de ultramarino y azul cobalto por un lado y ultramarino y carmesí de alizarina por el otro. Humedezca la zona del cielo y aplique una capa multicolor con pinceladas diagonales, empezando con la mezcla violeta en la esquina superior izquierda. Introduzca la mezcla azul, añadiendo más agua gradualmente de forma que el cielo se haga más claro en el horizonte.

2 Déjelo secar y entonces extraiga pintura de las pequeñas nubes con un palito de algodón húmedo, siguiendo la dirección diagonal. Cada vez que se ensucie el palito utilice otro nuevo. Pinte con un gris cálido, mezcla de ultramarino y tierra de Siena tostado, las rocas y el follaje. Una vez seco aplique máscara líquida a algunos reflejos de la roca volcánica, de los árboles que crecen en ella y de las jarcias de la barca. Utilice el pincel más fino para los detalles.

3 Prepare mezclas de color con diferentes combinaciones de ultramarino, carmesí de alizarina y tierra de Siena natural. Prepare varios verdes fríos a partir de ultramarino y amarillo limón de cadmio. Humedezca las rocas y el follaje hasta las palmeras. Trabaje los colores húmedo sobre húmedo, dejando que se mezclen sobre el papel. Una vez secos, retire la máscara, humedezca el papel de nuevo con agua limpia y añada otra capa de violetas cálidos, húmedo sobre húmedo, para rebajar el blanco del papel en los reflejos.

4 Humedezca el papel alrededor de la barca y pinte la zona del mar con turquesa de cobalto. Una vez seco, pinte la barca con pinceladas libres, sin ser excesivamente detallado. Para la sombra cálida de la parte izquierda de la barca trabaje húmedo sobre húmedo con una mezcla de tierra de Siena natural, carmesí de alizarina y azul cobalto.

5 Para las sombras de la playa, haga dos mezclas violetas distintas: una con carmesí de alizarina y azul cobalto y la otra con carmesí de alizarina y ultramarino. Humedezca el papel alrededor de las sombras con agua limpia, y entonces añada los colores húmedo sobre húmedo. Una vez secos, suavice los contornos con un palito de algodón húmedo.

6 Para conseguir un buen equilibrio tonal, es necesario añadir más tonos oscuros en el follaje que hay debajo de las palmeras. Vuelva a humedecer la zona con agua limpia y mezcle, sobre el papel, violetas más oscuros hechos a partir de ultramarino, carmesí de alizarina y tierra de Siena natural. Trabaje húmedo sobre húmedo y de derecha a izquierda. Finalmente, una vez seco, utilice una cuchilla afilada para limpiar reflejos, por ejemplo los de la proa de la barca.

Lago glacial

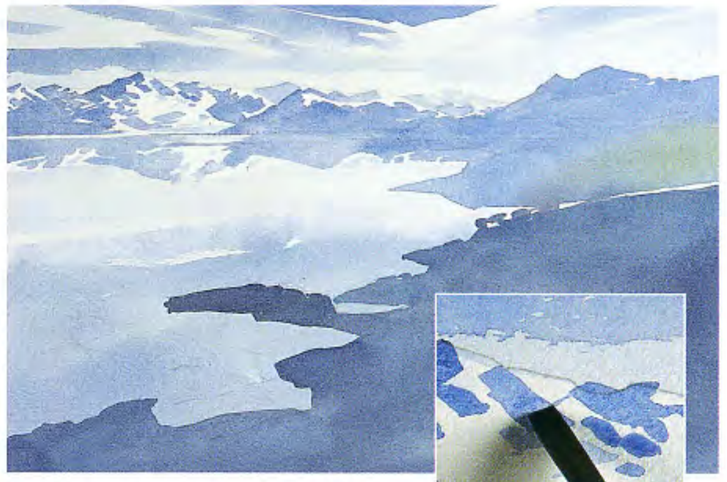
El pintor ha alterado significativamente el color y el aire general de la fotografía. Las nubes están más perfiladas, de modo que amplifican las nítidas formas de las montañas, que a su vez se han simplificado para crear un mayor impacto.

PINTURAS
Azul cerúleo
Azul cobalto
Verde vejiga
Gris de Payne

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz HB
Pinceles redondos, n.ºs 10 y 7
Pincel plano de 2,5 cm
Pincel de detalle n.º 4
Goma arábiga

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20
Salpicado, página 23

1 Dibuje la composición a lápiz. Aplique una capa pálida de azul cerúleo y azul cobalto en el primer plano y en la parte alta del cielo con el pincel redondo n.º 10. Deje las zonas blancas (las nubes) intactas de momento.



2 Oscurezca la mezcla azul añadiendo un poco más de azul cerúleo y cobalto, y entonces utilice un pincel plano para contornear las formas de las sombras en las montañas (detalle). Utilice la misma mezcla para la masa más oscura de la derecha de la composición. Introduzca un poco de verde vejiga en esta zona, y entonces oscurezca la mezcla con gris de Payne. Utilice el pincel redondo n.º 10 para aplicar una capa sobre el primer plano más oscuro.

3 Utilice la misma mezcla oscura para repintar la zona que va siguiendo la orilla más alejada. Oscurezca la mezcla de nuevo con más pigmento azul y pinte las colinas de la zona central junto con su reflejo. Para conseguir que los reflejos parezcan más discontinuos, esparza la pintura horizontalmente con la punta del pincel plano (detalle).

4 Oscurezca la mezcla añadiendo gris de Payne. Pinte la franja de colinas que atraviesan la zona central derecha con el pincel plano. Cambie al pincel redondo n.º 10 y utilice la misma mezcla, un poco aclarada con agua, para consolidar la línea costera del primer plano. Puede aprovechar para trazar en negativo la forma de la madera arrastrada por el agua, trabajando alrededor con la mezcla oscura.

5 Añada más gris de Payne a la mezcla y repinte la línea costera en el primer plano, pero dejando zonas visibles de la capa más clara. Pinte la silueta del árbol de la derecha con pequeñas marcas del pincel y represente las rocas y las piedras dispersas con aplicaciones discontinuas de color. Para representar las algas salpique pintura con el pincel n.º 10 utilizando el dedo (detalle).

6 Oscurezca las zonas que quedan entre las piedras con el pincel más fino, así como las grietas que presenta el tronco caído. Añada un poco de goma arábiga para acabar de reforzar la intensidad de los colores oscuros.

Costa rocosa

Las diferencias principales entre la fotografía y la acuarela correspondiente son la supresión de los detalles y el mayor énfasis en el movimiento de las nubes. Otro cambio significativo es la acertada reubicación de las rocas en el primer plano.

PINTURAS
Negro de Marte (acrílico)
Blanco de titanio (acrílico)
Ultramarino
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Naranja de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²)
Lápiz HB
Papel de cocina
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm
Pinceles de bambú y para tela pequeños

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Extracción de pintura, página 22
Acuarela y pintura acrílica, página 26

1 Dibuje la composición entera a lápiz, con especial cuidado al reproducir el patrón general de las nubes sobre el telón de fondo azul. Las nubes forman una parte importante de la escena y ayudan a crear cierta sensación de movimiento, así que intente comunicar esta sensación de movimiento y dirección.

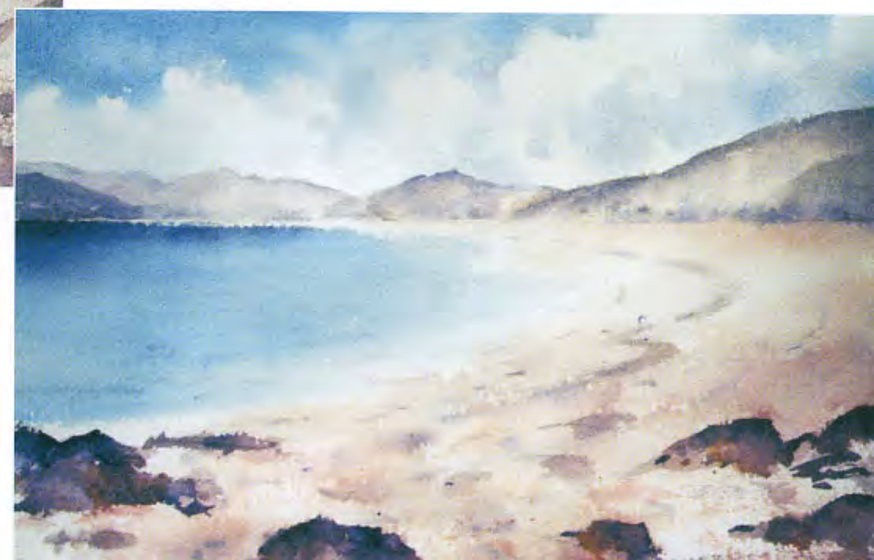
2 Humedezca la zona del cielo y seque las zonas más blancas de las nubes. Añada los tonos más grisáceos con una mezcla de negro de Marte, blanco de titanio y ultramarino. Sin dejar que se seque, añada una mezcla potente de ultramarino y blanco de titanio en la parte superior del cielo. El agua refleja el cielo, así que utilice la misma mezcla para el mar, añadiendo sombras más oscuras hacia la parte superior. Para pintar el mar, humedezca la zona y aplique una capa de ultramarino, blanco de titanio y negro de Marte. Déjelo secar, vuelva a humedecer el papel y aplique una capa más oscura de la misma mezcla. Pinte otra capa sobre la zona superior del mar y el fondo.

3 Cuando se hayan secado las primeras capas, vuelva a humedecer la playa y la zona del pequeño acantilado del fondo, y añádales tonos ocres con una mezcla de amarillo ocre, rojo de cadmio y blanco de titanio (los dos últimos con moderación). Sin dejar que se seque, añada toques de una mezcla de rojo de cadmio diluido y naranja de cadmio con blanco para provocar variaciones en el color. Hágalo con rapidez, con un pincel grande.

4 Pinte los pequeños acantilados y colinas del fondo con una mezcla de ultramarino, negro de Marte y un toque de blanco. Añada colores más fuertes hacia la parte alta para separar la tierra del cielo y para reforzar la forma. No se limite a copiar la fotografía; céntrese en los patrones generales y elimine cualquier detalle innecesario.

5 Para las rocas del fondo, mezcle capas de ultramarino, negro de Marte y blanco de titanio. Añada toques de rojo de cadmio y amarillo ocre a medida que la capa se vaya secando.

6 Vaya reforzando el color de las rocas, oscureciendo los tonos con mezclas de ultramarino, negro de Marte y blanco de titanio. A medida que se seca la capa, añada rojo de cadmio y amarillo ocre más fuertes. Dibuje algunos detalles con un pincel de bambú o un pincel pequeño para acuarela, evitando el detalle excesivo; un primer plano demasiado detallado eclipsaría el fondo. Para oscurecer el mar, humedezca de nuevo el papel y aplique una mezcla de ultramarino, negro de Marte y blanco de titanio, esta vez con más negro.



Calma matutina

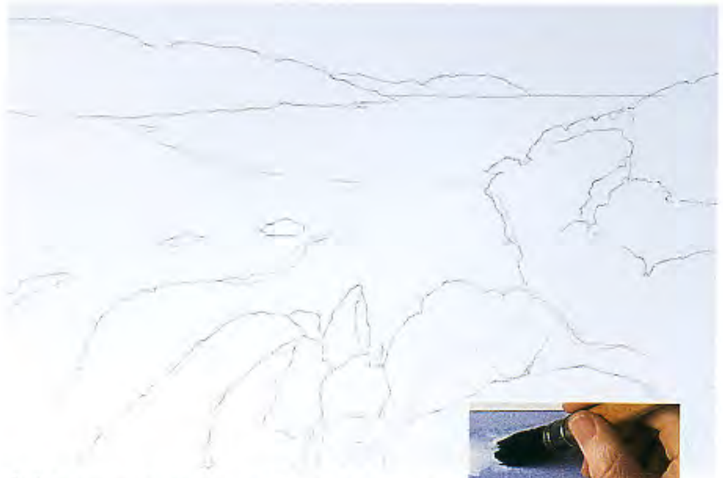
El pintor ha retenido la composición inicial de la fotografía, con líneas definidas que funcionan tan bien en la foto como en la acuarela, y los colores apagados añaden un aire deliciosamente relajado.

PINTURAS
Azul cobalto
Carmesí de alizarina
Tierra de Siena natural
Azul de ftalocianina
Tierra de sombra natural
Tierra de Siena tostada
Amarillo limón
Ultramarino

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), hoja grande / previamente tensado
Pincel tipo fregona de pelo de ardilla n.º 8
Lápiz 4B

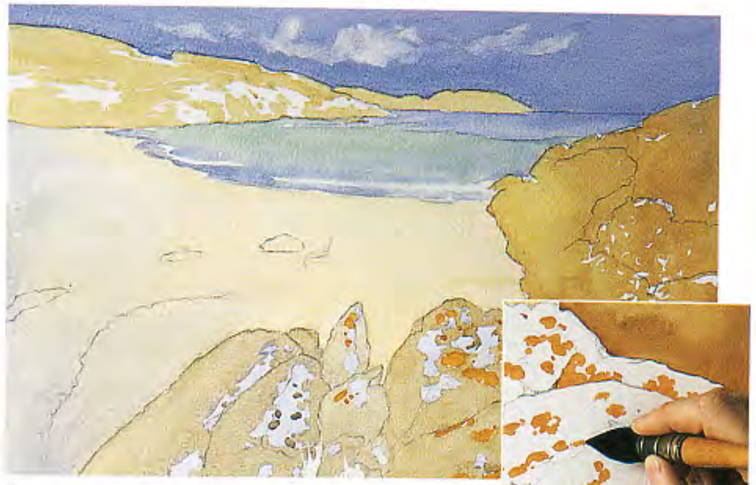
TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas lisas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18

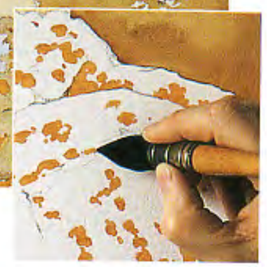
Extracción de pintura, página 22



1 Dibuje la composición a lápiz y aplique una capa de azul cobalto con un poco de carmesí de alizarina sobre el cielo y la parte superior del mar. Antes de que se seque extraiga pigmento de las nubes con un pincel húmedo (detalle). Esto produce un efecto más suave que reservar el papel en blanco.

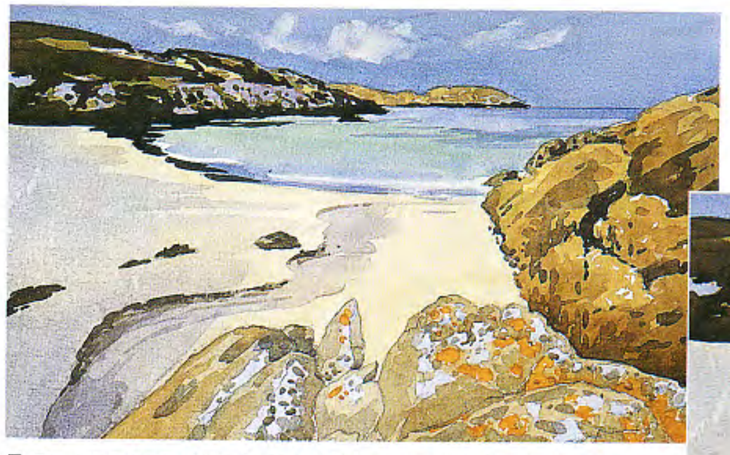
2 Aplique una capa pálida de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina sobre la parte inferior del mar, y entonces defina la zona mojada de la costa con el color del cielo (detalle). Aplique una capa lisa de tierra de Siena natural con un poco de carmesí de alizarina sobre la playa. Sin dejar que se seque, añada un poco de azul cobalto y carmesí de alizarina en la parte izquierda. Aplique una capa de tierra de Siena natural sobre el cabo más alejado, dejando pequeñas manchas de blanco.





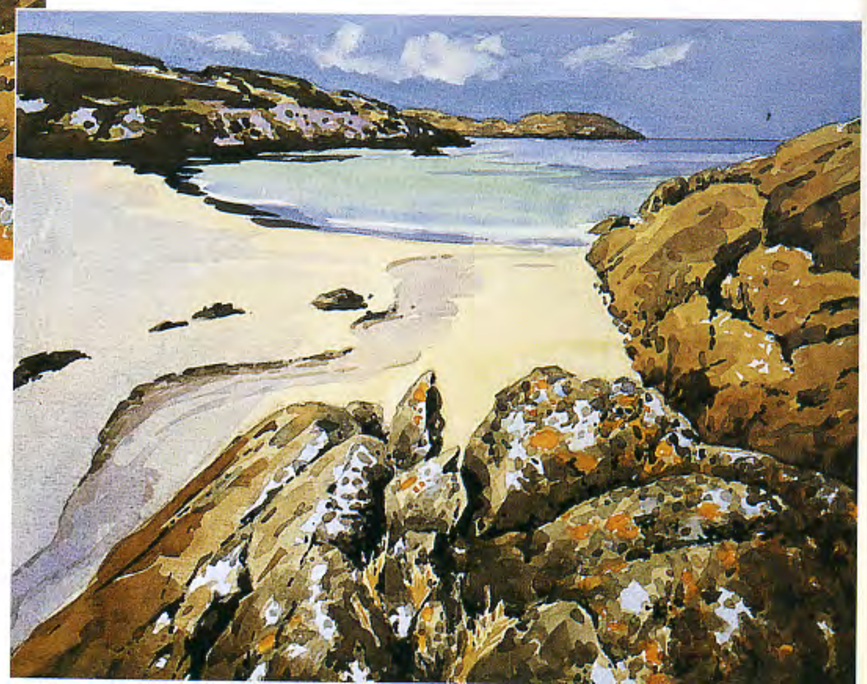
3 Aplique, sobre húmedo, una capa de tierra de Siena natural, tierra de sombra natural y tierra de Siena tostada sobre la gran roca que está detrás de la del primer plano. Deje que los colores se mezclen en charcos sobre el papel para crear variaciones de tono. Pinte manchas de liquen naranja en el primer plano, con una mezcla de amarillo limón y carmesí de alizarina (detalle). Cuando se hayan secado los colores previos, pinte por encima la roca que está en primer plano. Utilice capas pálidas de azul cobalto y carmesí de alizarina para las manchas claras y un tono más oscuro de tierra de Siena natural sobre el cabo más alejado, dejando pequeñas manchas de blanco.

4 Aplique azul cobalto sobre partes del cabo del fondo y zonas oscuras del mar. Prepare una mezcla de azul cobalto y carmesí de alizarina para las zonas claras del acantilado del cabo de la izquierda. Utilice una mezcla muy pálida de azul cobalto y carmesí de alizarina para el pequeño arroyo que corre a través de la arena, y aplique varias capas de tierra de sombra natural, azul cobalto y tierra de Siena tostada a las rocas de la derecha (detalle).



5 Pinte una capa pálida de azul cobalto y carmesí de alizarina por encima de la parte izquierda de la playa, y empiece a añadir detalles a las rocas, empezando por las capas pálidas de azul cobalto y carmesí de alizarina, y luego de tierra de sombra natural y azul cobalto, seguidas por varias capas de tierra de sombra natural, tierra de Siena tostada y azul cobalto. Pinte las grietas más oscuras de las rocas con una mezcla de tierra de Siena tostada y ultramarino. Utilice la misma mezcla para añadir sombras oscuras al cabo más alejado.

6 Complete la pintura añadiendo detalle y sombras más intensas a las rocas, con mezclas de tierra de sombra natural y azul cobalto. Haga pequeñas marcas de formas variadas con el pincel para describir la superficie moteada, y aplique una capa de tierra de Siena tostada en la parte izquierda de la roca más cercana.



Aldea de pescadores

En la fotografía, el sol brilla directamente sobre la aldea y crea líneas muy bien definidas. El pintor ha convertido esta nitidez en el centro focal al concentrarse en los detalles de los edificios y las barcas, y al mismo tiempo ha retenido la calidez de la luz dorada en la costa que rodea la aldea.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Violeta cobalto
Azul cobalto
Magenta permanente
Ultramarino
Tierra de Sienna tostada
Azul cerúleo
Tierra de sombra natural
Roja de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²)
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético pequeño
Pluma o instrumento de punta fina
Pinceles de pelo de marta redondos, n.os 3, 5 y 8

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Pinceladas dirigidas, página 20
Máscara líquida, página 21

1 Dibuje la composición a lápiz y aplique máscara líquida sobre los reflejos y zonas más claras de la pintura con un pincel sintético. Enjuague el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Utilice una pluma o un pequeño instrumento de punta fina, como un palillo, para concretar los reflejos más delgados.

2 El primer paso es pintar el cielo y las nubes. Éstos se trabajan húmedo sobre húmedo, así que prepare mezclas abundantes con las siguientes combinaciones (detalle): tierra de Siena natural; violeta cobalto; azul cobalto; azul cobalto y magenta permanente con un toque de tierra de Siena natural (dos versiones, una más fuerte); y ultramarino y magenta permanente con un toque de tierra de Siena natural. Humedezca la zona del cielo y el agua más alejada, y aplique cada una de las mezclas, de la más clara a la más oscura.

3 Mezcle los colores para la tierra mientras espera que las capas se sequen. Prepare mezclas de tierra de Siena tostada; tierra de Siena natural y violeta cobalto; y tierra de Siena tostada y tierra de Siena natural. Humedezca la zona de la tierra, dejando seco el mar que queda en primer plano, y aplique las capas por encima de toda la zona. Una vez seco, retire la máscara y pinte el agua del primer plano con las mismas mezclas utilizadas en el paso 2 para el cielo.

4 Para los verdes de los acantilados y los rojos de las barcas, prepare las siguientes mezclas adicionales: tierra de Siena natural y azul cerúleo; tierra de Siena natural y azul cobalto; tierra de sombra natural y ultramarino; tierra de Siena natural, ultramarino y tierra de Siena tostada; tierra de Siena natural y rojo de cadmio; rojo de cadmio y un toque de azul cobalto. Aplique estos colores sobre el papel seco, trabaje avanzando desde el primer plano hasta el fondo; deje que los colores se mezclen, húmedo sobre húmedo.

5 Refuerce los colores y añada detalle donde sea necesario, trabajando húmedo sobre seco y utilizando los colores mezclados previamente.

6 Después de añadir detalles al agua del primer plano, añada una capa adicional de color, húmedo sobre húmedo, para unificar la escena y proporcionar un "cojín" ligeramente más oscuro en la base de la pintura.

Faro en marea baja

La composición de esta acuarela ha seguido fielmente la de la fotografía, pero se ha simplificado el primer plano para crear líneas más claras que empujan el faro aún más lejos.

PINTURAS
Ultramarino
Azul cobalto
Blanco de titanio (acrílico)
Negro de Marte (acrílico)
Violeta quinacridona
Azul de ftalocianina
Amarillo ocre

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²)
Lápiz HB
Máscara líquida
Pincel sintético
Papel de cocina
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm
Pinceles de bambú y para tela pequeños
Goma de borrar

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21
Acuarela y pintura acrílica, página 26

1 Ésta es una imagen muy abarrotada, con muchos detalles que distraen y que tendrá que simplificar. Cuando dibuje la composición, por tanto, céntrese en las formas y en las líneas principales. Una vez acabado el dibujo inicial, aplique máscara líquida al faro y los edificios que lo rodean con el pincel sintético. Enjuague el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen.

2 Humedezca el papel entero y aplique una mezcla de ultramarino y azul cobalto con blanco de titanio. Sin dejar que se seque, añada una capa más oscura del mismo color en la parte superior del cielo. Pase papel de cocina suavemente por encima para absorber la humedad excesiva.

3 Si el papel está demasiado seco, vuelva a humedecer la zona de la tierra; pinte entonces el agua y la arena húmeda rápidamente con un pincel plano grande. Para conseguir el tono violáceo, mezcle negro de Marte, blanco de titanio y violeta quinacridona a partes iguales. Para los tonos violáceos más oscuros, añada más negro.

4 Déjelo secar completamente, y entonces vuelva a humedecer la zona de tierra con agua limpia y añada azul de ftalocianina y ricos tonos verdes (a partir de una mezcla de azul de ftalocianina y amarillo ocre). Sin dejar que se seque, pero sin estar excesivamente húmedo, utilice un pincel de bambú para añadir toques de negro y tonos más oscuros.

5 Retire la máscara y añada toques de tono y color para perfilar más claramente las estructuras. Los edificios quedan bastante alejados, por lo que deberá tener cuidado de no darles un énfasis cromático excesivo para que no se acerquen visualmente.

6 Finalmente, borre todas las marcas de lápiz con una goma de borrar blanda. Al haber rebajado el blanco del faro, se rebaja su papel central y se potencia el efecto retroceso.

86

Cabañas de playa

En su interpretación, el pintor ha atenuado los colores y los contrastes tonales para conseguir una luz más serena que se adapta mejor al medio acuarela. También ha conseguido que el primer plano sea más interesante sirviéndose de colores complementarios (amarillos y malvas-grises) para pintar la arena.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Amarillo Winsor
Amarillo Winsor fuerte
Naranja de cadmio
Rojo de cadmio
Azul ultramarino
Azul cobalto
Rojo claro

MATERIALES
Papel rugoso para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 3, 7 y 12
Pincel de detalle
Máscara líquida
Lápiz 3B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas multicolor, página 16
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21
Raspado, página 23

1 Para dar un aire soleado a la composición entera, aplique una capa de tierra de Siena natural sobre toda la superficie. Introduzca una mezcla aguada de azul cobalto y rojo claro en la parte inferior derecha. Una vez seco el color de base, bosqueje la imagen con el lápiz 3B.

2 Para pintar el cielo, aplique una capa muy diluida de azul cobalto y entonces introduzca una mezcla más fuerte de azul cobalto y azul ultramarino, húmedo sobre húmedo, reservando el color más claro para que se puedan intuir algunas nubes tenues.

3 Antes de abordar las cabañas, pinte los árboles con una mezcla de azul ultramarino y amarillo Winsor fuerte, añadiendo versiones más oscuras de los mismos colores, húmedo sobre húmedo, para darles forma. Una vez secos, suavice sus bordes con un pincel ligeramente humedecido.

4 Reserve las vallas con máscara líquida y, una vez seca, aplique los colores básicos de las cabañas de playa con un pincel bien cargado. Utilice una mezcla de rojo de cadmio y naranja de cadmio para las cabañas rojas, y una de amarillo Winsor y naranja de cadmio para las otras dos.

5 Con la máscara aún en su sitio, pinte libremente la vegetación con mezclas de tierra de Siena natural, rojo claro y ultramarino para conseguir un efecto de espontaneidad. Una vez seco, retire la máscara con una goma plástica de borrar para pintores (detalle) y refuerce las cabañas, los soportes y las vallas con combinaciones de rojo claro, ultramarino y naranja de cadmio de distintas intensidades. Para las sombras que cruzan las cabañas y debajo de ellas, omita el naranja, ya que se necesita una mezcla más fría.

6 Pinte las ondulaciones de la arena con la misma mezcla de rojo claro y ultramarino utilizada para las sombras, con marcas de pincel mayores en el primer plano para crear un efecto de perspectiva. Déjelo secar y dé una capa de agua limpia sobre la arena, y acto seguido añádale un poco de tierra de Siena natural. Utilice una cuchilla afilada para raspar algunos reflejos lineales en las vallas.

Rocas cubiertas de flores

Aquí la composición ha sufrido un cambio importante. Se ha creado un descenso más claro en la parte central de las rocas para que enmarquen el mar, que ha adquirido una forma más triangular.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo Veneciano
Azul cerúleo
Tierra de sombra natural
Verde vejiga
Rosa permanente
Aguada blanca

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Máscara líquida
Pinceles planos, de 2,5 cm y 5 cm
Pinceles redondos, n.^{os} 10 y 3
Pluma
Regla
Papel de cocina
Sal

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Manejo del pincel, página 20
Pincel seco, página 20
Extracción de pintura, página 22
Salpicado, página 23
Salpicado con sal, página 25

1 Dibuje la composición a lápiz y aplique máscara líquida sobre las flores que quedan en primer plano.

2 Prepare una mezcla de azul Winsor, rojo veneciano y azul cerúleo, y pinte las islas del horizonte. A continuación, pinte el cielo y el mar con un pincel plano grande. Extraiga pintura para crear las nubes con un papel de cocina arrugado (detalle). Introduzca sombras en la parte baja de las nubes con la mezcla azul y la adición de un poco de rojo.

3 Una vez seca la primera capa para el mar, siga reforzando la zona con la misma mezcla de color. Utilice los dos pinceles planos para conseguir mayor variedad de pinceladas. Para obtener más textura en la tierra más alejada, arrastre el pincel grande a través de la tabla aplicando la técnica del pincel seco. Para conseguir ondas más cercanas entre ellas, utilice la parte lateral del pincel más pequeño (detalle). Finalmente, para crear líneas finas más a lo lejos, moje la pluma en la mezcla y utilice una regla para dibujar líneas en dirección al horizonte.

4 Pinte las zonas sombreadas de los acantilados con una capa de azul oscuro. Mezcle entonces azul, tierra de sombra natural y verde vejiga para pintar la hierba y las rocas iluminadas por el sol. Combine capas lisas con la técnica del pincel seco y añada detalles con la pluma igual que en el paso 3.

5 Prepare una mezcla de gris claro a partir de azul Winsor y rojo veneciano, con una proporción mayor de rojo que anteriormente, y utilice un pincel plano grande para pintar la superficie de la roca, con pinceladas libres y anchas. Salpique con sal y acto seguido, sin dejar que se seque, añada verdes y rosas. Ponga papel sobre el mar y el cielo para protegerlos, y entonces salpique rosa permanente con un pincel redondo bien cargado para crear un efecto espontáneo. Déjelo secar y retire entonces la sal con un cepillo.

6 Prepare una versión más oscura de la capa de gris anterior y añada más textura con el pincel plano grande, usando la técnica del pincel seco, en las rocas del primer plano. Añada grietas y sombras con el pincel redondo pequeño, y utilice entonces un verde más oscuro para pintar hojas y tallos. Retire la máscara y pinte las flores con distintas intensidades de rosa permanente. Finalmente, añada destellos sobre el mar haciendo un salpicado.

Costa de la Bretaña

Esta composición sigue fielmente la de la fotografía, con alteraciones pequeñas pero significativas de los detalles. Para obtener una mayor sensación de espacio, el pintor ha tratado las rocas del fondo de forma más general, con un ligero desenfoque que las hace retroceder visualmente.

PINTURAS

Tierra de Siena natural
Rosa permanente
Ultramarino
Rojo claro
Naranja de cadmio
Verde de Hooker
Amarillo Winsor fuerte

MATERIALES

Papel rugoso para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pinceles redondos de pelo de marta, n.ºs 12, 8 y 3
Pincel de detalle
Cepillo de dientes
Goma plástica de borrar para pintores

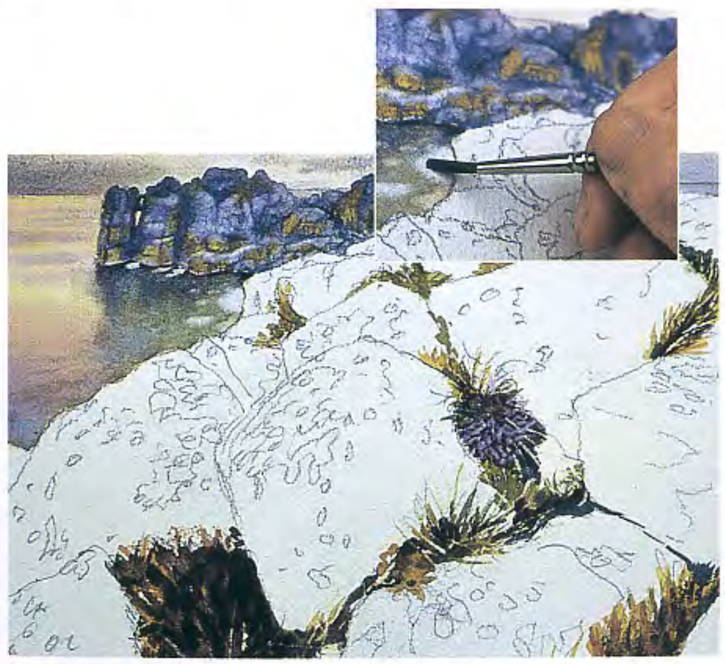
TÉCNICAS EMPLEADAS

Capas lisas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22
Salpicado, página 23

1 Bosqueje la línea del horizonte y las rocas con un lápiz 2B. Aplique entonces una capa pálida de tierra de Siena natural sobre todo el trabajo y deje que se seque.

2 Humedezca la zona del cielo con agua limpia, déjelo secar casi por completo, y entonces aplique capas de rosa permanente, ultramarino, rojo claro y tierra de Siena natural, mezclados con diferentes proporciones e intensidades para crear la zona de las nubes. Trabaje húmedo sobre húmedo, permitiendo que los colores se mezclen sobre el papel (detalle). No insista excesivamente en este punto: no es esencial que las nubes sean una copia exacta del original.

3 Aplique una capa de tierra de Siena natural sobre el mar, y para las zonas rosas introduzca una mezcla de tierra de Siena natural y rosa permanente, húmedo sobre húmedo. Emplee una mezcla de ultramarino y tierra de Siena natural para los reflejos y las sombras. Una vez seco, aplique una mezcla diluida de verde de Hooker sobre los reflejos y la zona de menor profundidad.



4 Pinte las rocas del fondo con una mezcla de ultramarino y rojo claro, y el liquen con una mezcla de tierra de Siena natural y naranja de cadmio, dando toques con el pincel n.º 3, húmedo sobre húmedo. Emplee una mezcla más oscura de ultramarino y rojo claro para las sombras y, una vez seco, extraiga pintura de las zonas más claras con un pincel húmedo y agua clara. Las rocas del fondo, una vez acabadas, deberían tener un aire suave y ligeramente desenfocado, lo que favorecerá que la pintura adquiera más profundidad. Emplee de nuevo la técnica de la extracción de pintura para crear espuma en la base del acantilado (detalle).

5 Aplique máscara líquida a algunos de los tallos de la vegetación costera. Una vez seca, pinte la misma vegetación con mezclas de tierra de Siena natural, rojo claro, ultramarino y amarillo Winsor fuerte, y utilice rosa permanente para el brezo rosa. Humedezca la zona de las rocas del primer plano y aplíqueles una capa de ultramarino y rojo claro, húmedo sobre húmedo. Sin que se acabe de secar, emplee una mezcla más intensa de los mismos colores y salpíquela con un cepillo de dientes sobre cada una de las rocas, por separado.

6 Siga reforzando las rocas con capas de rojo claro y ultramarino. Utilice varias mezclas de rojo claro, ultramarino y amarillo Winsor fuerte para pintar los patrones del liquen y las coloraciones de la superficie rocosa. Retire la máscara con una goma plástica de borrar para pintores, y coloree las ramitas de hierba con capas de tierra de Siena natural, suavizando los bordes a medida que trabaja.

Paisaje en Utah

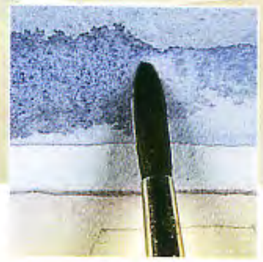
En esta fotografía, la intensa luz del sol da forma al terreno, realzando significativamente los detalles. El pintor ha simplificado la imagen para conseguir una composición potente, con un patrón tonal fuerte.

PINTURAS
Amarillo ocre
Amarillo de Nápoles
Violeta dioxacina
Marrón granate
Azul cobalto
Azul cerúleo
Gris de Payne
Verde vejiga
Tierra de sombra natural

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Pincel de pelo de marta n.º 10
Goma arábiga
Pincel plano de 6 mm
Trozo de cartón pequeño
Pincel de decorador de 2,5 cm

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas lisas, página 16
Capas superpuestas, página 16
Corridos, página 17
Pintar en negativo, página 23

1 Utilice un pincel de pelo de marta n.º 10 para aplicar una capa de ocre claro, a base de amarillo ocre y amarillo de Nápoles, sobre todo el papel exceptuando el cielo y el río. Introduzca un poco de violeta dioxacina en la base de esta zona y un poco de marrón granate en la parte central. Déjelo secar.



2 Pinte el cielo con una mezcla muy clara de azul cobalto y azul cerúleo. Una vez seco, oscurezca esta mezcla con violeta dioxacina, gris de Payne, azul cobalto y un poco de goma arábiga. Esta mezcla, una vez seca, permitirá que se pueda trabajar en las capas si se les añade agua. Pinte la masa de tierra oscura a lo lejos. Aclare la mezcla y pinte la masa de nubes. Aclárela de nuevo y pinte la pared de los acantilados, debajo de la masa de tierra. Mientras la pintura se seca, añada más pintura para crear corridos en las nubes (detalle).

3 Una vez seco, insista en la superficie de las rocas más alejadas, ahora con una versión oscurecida de la mezcla azul-violeta. Prepare entonces un naranja apagado a partir de marrón granate y amarillo ocre, con un poco de violeta dioxacina, y aplique una capa sobre la parte alejada del cañón con un pincel plano de 6 mm. Aclare la mezcla con más marrón granate y amarillo ocre, y pinte la parte alejada del río. Utilice el borde del pincel plano para crear una serie de fisuras y estratos en la roca (detalle).

4 Añada un poco de violeta dioxacina y gris de Payne al color naranja, y aplique una capa a las montañas y cañones de la izquierda, de gris más apagado. Use el mismo color anaranjado para la superficie más o menos llana del primer plano (detalle). Para pintar alrededor de los menudos contornos que capturan la luz, emplee la parte en forma de cincel del pincel plano.

5 Pinte la vegetación que va bordeando el río con una mezcla de verde vejiga y gris de Payne. Pinte el río propiamente dicho con azul cerúleo, ayudándose de gris de Payne y violeta dioxacina para crear sombras. Prepare el naranja fuerte que servirá para las fisuras de la roca a base de marrón granate, amarillo ocre y tierra de sombra natural. Aplíquelo sirviéndose del borde de un pequeño trozo de cartón, que es mejor que un pincel para conseguir líneas rectas verticales.

6 Añada más sombras a los acantilados con el pincel plano y una mezcla de tierra de sombra natural y gris de Payne. Cree un poco de textura en la zona salpicando una mezcla de naranja apagado con un pincel de decorador de 2,5 cm. Complete la imagen añadiendo más detalle a las paredes de los acantilados y añadiendo sombras a la roca llana del primer plano.

Rocas en el lago

El pintor ha destacado más la montaña atenuando el reflejo y omitiendo gran parte de las rocas que se ven en primer plano. El emplazamiento de la luz y los tonos oscuros son importantes en esta acuarela, con un buen equilibrio entre los árboles oscuros de la izquierda y las manchas de azul oscuro en el cielo y en el lago.

PINTURAS

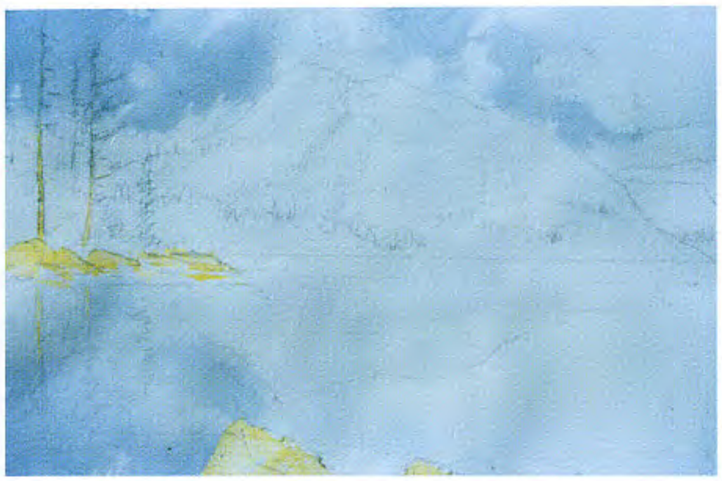
Negro de Marte (acrílico)
Ultramarino
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Blanco de titanio (acrílico)

MATERIALES

Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²)
Lápiz HB
Máscara líquida
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm
Pinceles de bambú y para tela pequeños
Goma de borrar

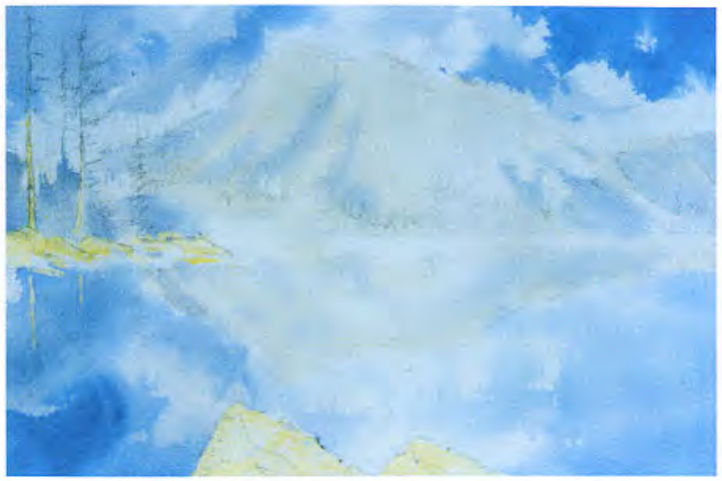
TÉCNICAS EMPLEADAS

Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21



1 El primer paso es delinear las formas principales con un lápiz, asegurándose de que las proporciones sean las correctas. No introduzca muchos detalles, pero asegúrese de que el dibujo es suficientemente fiel: será la guía para poder aplicar la máscara líquida. Aplíquela a continuación sobre las rocas y los troncos y déjela secar.

2 El cielo marcará el aire general del conjunto. Píntelo el primero con un pincel plano de 7,5 cm. Humedezca todo el cielo con agua limpia, y entonces añada abundantes tonos grises, a partir de negro de Marte, blanco de titanio y un toque de ultramarino. Añada una capa de ultramarino, pero vigilando que las zonas blancas se mantengan intactas. Mientras se seca el cielo, pinte la zona del lago aplicando el mismo método, pero excluya ahora el reflejo de la montaña.

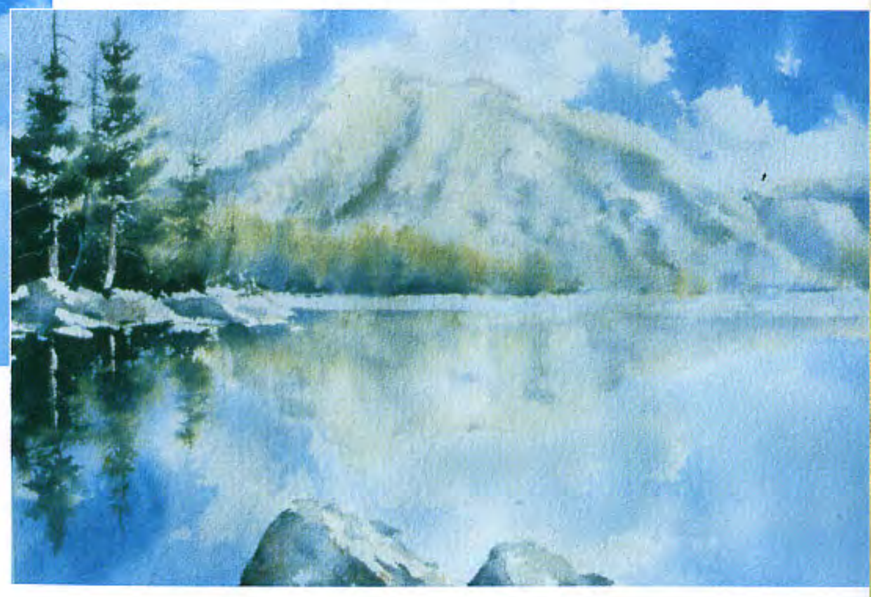


3 Humedezca toda la montaña, y entonces aplique una capa de amarillo ocre con un toque de rojo de cadmio. Sin dejar que se seque completamente, utilice un pincel plano de 2,5 cm para crear zonas de sombra y dar cierto relieve a la montaña. Repita el proceso para la montaña reflejada en el lago.

4 A continuación humedezca el fondo y pinte los pinos con un tono verde a base de amarillo ocre y ultramarino. Añada negro de Marte al pigmento para crear zonas más oscuras en los árboles más próximos. Repita el proceso para los árboles reflejados en el lago.

5 Retire la máscara con una goma de borrar, de forma que queden al descubierto los troncos y las zonas rocosas. Aplique entonces una capa de amarillo ocre claro sobre las rocas. Sin dejar que se seque, prepare una mezcla más oscura con negro de Marte, blanco de titanio y ultramarino, y aplíquela abundantemente en las zonas de sombra más oscura para conseguir más relieve y profundidad.

6 Finalmente, pinte los troncos de árbol y utilice un pincel redondo pequeño para retocar cualquier zona que necesite una mayor definición.



Amanecer en Mesa Arch

Esta fotografía captura bellamente la forma en que la salida del sol hace resplandecer con un naranja intenso la parte inferior del arco. El pintor ha optado por alterar la composición sutilmente al centrarse más en el asombroso paisaje que se ve a través del arco, con un equilibrio de colores que se adapta bien.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Nueva goma guta

MATERIALES
Tabla de acuarela
Pinceles redondos, n.os 7 y 3
Pincel plano de 5 cm
Pluma
Máscara líquida

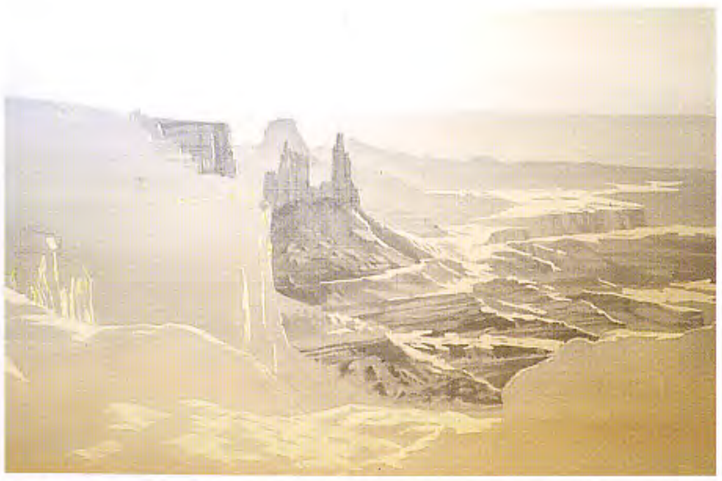
TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Máscara líquida, página 21
Texturado, página 25
Salpicado con sal, página 25

1 Bosqueje la escena a lápiz y aplique máscara líquida sobre todos los reflejos, en las paredes rocosas y las zonas medias iluminadas por el sol.

2 Prepare una mezcla con azul Winsor, rojo veneciano y un toque de violeta dioxacina, y aplíquela sobre las colinas y las montañas lejanas en capas separadas, dejando que se seque cada una antes de aplicar la siguiente. Añada detalle al horizonte con un pincel redondo n.º 7 y después difumine con el pincel plano de 5 cm.

3 Para dibujar las fisuras de las cumbres (detalle) utilice la pluma mojada en acuarela, y entonces utilice el pincel redondo n.º 3 para realizar un texturado y crear sombras en las rocas y estratos en la zona media, intensificando los colores a medida que nos acercamos al primer plano. Una vez seco el papel, retire la máscara sólo del centro.

6 Realice un texturado sobre las rocas del primer plano con un pincel redondo n.º 7. Utilice tanto el pincel más pequeño como la pluma para pintar las grietas, las sombras más oscuras de las rocas del primer plano y el techo de la cueva con una mezcla oscura de azul y rojo. Utilice el pincel plano de 5 cm para pintar las rocas más oscuras de la base de la pintura con una mezcla de azul Winsor y rojo veneciano, añadiendo un poco de agua para iluminar las rocas de la izquierda. A medida que el papel empiece a secarse, espolvoree un poco de sal para crear textura. Una vez seco, elimine la sal, retire la máscara y añada más capas de rojo veneciano y nueva goma guta. Serán necesarias varias capas para darle profundidad al color.



4 Aplique una capa de agua limpia en la parte superior de la imagen con el pincel plano de 5 cm. Aplique también una capa de rojo veneciano sobre la mitad inferior, de forma que las dos capas se mezclen en el centro. Esto suavizará y unificará la distancia media.

5 Prepare una mezcla más oscura de azul Winsor y rojo, y aplique las técnicas del texturado y del pincel seco sobre el acantilado de la izquierda para representar las sombras más oscuras, salientes, grietas y vegetación (detalle). Acto seguido aplique una capa de la mezcla más oscura sobre todo el acantilado. Una vez seco, retire la máscara y aplique una capa de rojo veneciano sólo por toda la zona del acantilado.

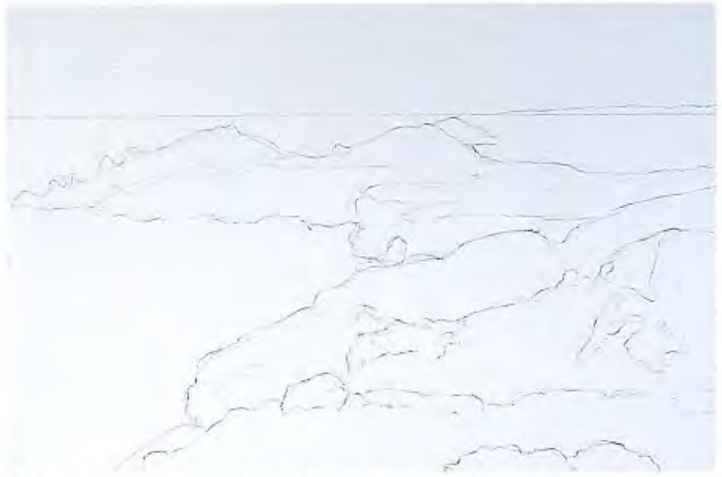
Cabo rocoso

El pintor ha optado por concentrarse en el patrón que forman la luz y las sombras sobre las rocas, que es tan llamativo en esta fotografía, y ha amplificado este efecto en el agua, introduciendo un claroscuro más evidente. Las pinceladas decididas que han servido para describir las ondas dan una gran sensación de movimiento, y los tonos oscuros del agua se equilibran con los del primer plano.

PINTURAS
Azul cobalto
Carmesí de alizarina
Tierra de Siena tostada
Tierra de Siena natural
Ultramarino
Azul de ftalocianina
Amarillo limón

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pincel de pelo de ardilla tipo fregona n.º 8
Lápiz 4B

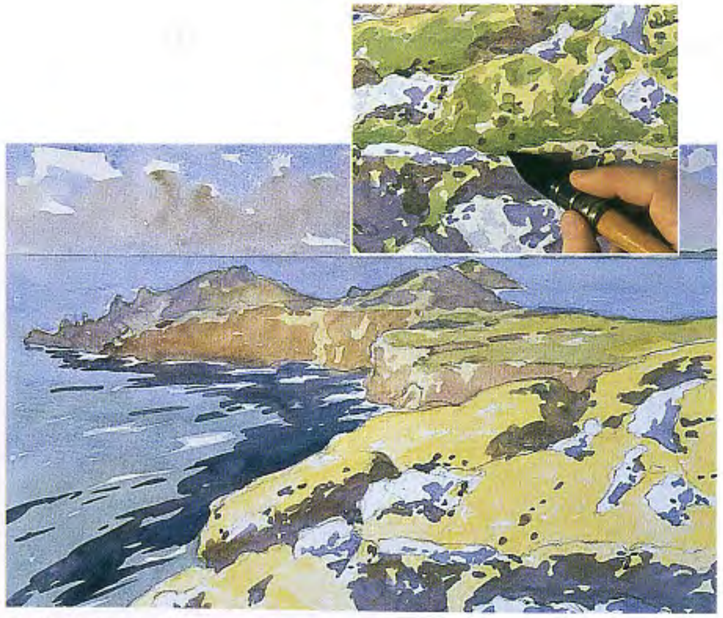
TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20
Reservar papel en blanco, página 21



1 Dibuje la composición a lápiz y acto seguido aplique una capa de azul cobalto sobre el cielo y el mar. Reserve algunas zonas de papel en blanco para las nubes y las pequeñas olas. Sin dejar que se seque, añada carmesí de alizarina y tierra de Siena tostada en la parte inferior de las nubes.

2 Aplique una capa diluida de tierra de Siena natural por encima de las rocas más alejadas (detalle). Sin dejar que se seque, añada un poco de ultramarino para crear mezclas de verde claro. Añada más tierra de Siena natural sobre la zona media y el primer plano, dejando las rocas intactas, de forma que se distingan del fondo cubierto de hierba. Aplique una segunda capa sobre el mar, empezando desde el horizonte y avanzando hacia abajo. Empiece con azul cobalto, y entonces agregue una mezcla de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina en la zona media y el primer plano.

3 Defina un poco más las rocas lejanas con una mezcla de carmesí de alizarina y ultramarino aplicada húmedo sobre húmedo. A continuación pinte la franja lejana de tierra, en la parte derecha del horizonte, con una capa diluida de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina. Emplee una mezcla fuerte de ultramarino y carmesí de alizarina para las ondas oscuras del mar, tocando a la costa, y pinte entonces la zona cubierta de hierba más alejada con una capa diluida de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina. Vuelva a pintar las rocas del primer plano con amarillo limón.



4 Pinte las sombras sobre las rocas con una mezcla de azul ultramarino y carmesí de alizarina. Empiece a reforzar las zonas cubiertas de hierba con tierra de Siena natural y azul de ftalocianina, aplicando la pintura libremente con la punta del pincel (detalle). Prepare una mezcla diluida de ultramarino con un toque de tierra de Siena tostada y aplíquela sobre zonas de la roca desnuda; añada un poco más de detalle en los acantilados más alejados con carmesí y ultramarino. Rellene un poco las rocas cubiertas de hierba con verde oscuro, a partir de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina.

5 Añada algunas sombras más fuertes en la zona media y en el primer plano con una mezcla de carmesí de alizarina y ultramarino, y pinte zonas de liquen en la roca desnuda con una mezcla de amarillo limón y tierra de Siena natural.

6 Para completar la acuarela, dé los toques finales donde sea necesario y añada algunas manchas de tierra de Siena natural y ultramarino. Finalmente, acabe de rellenar las sombras más oscuras con una mezcla de carmesí de alizarina y ultramarino.

Marina celta

El pintor ha acentuado la amplia extensión de los acantilados, y al mismo tiempo ha convertido las rocas oscuras del centro en el punto focal. También ha aclarado el cielo para que la atención quedara centrada en la tierra.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Verde vejiga
Rosa permanente
Amarillo de Nápoles

MATERIALES
Tabla de acuarela
Pinceles redondos, n.os 10, 7 y 3
Pincel plano de 5 cm
Pluma
Máscara líquida
Papel de cocina

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Pincel seco, página 20
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22
Salpicado con sal, página 25

1 Bosqueje la escena y aplique máscara líquida a todas las flores rosas. Para el cielo aplique una capa diluida de azul Winsor y rojo veneciano con el pincel plano de 5 cm, volviéndolo más oscuro en la zona superior derecha y gradualmente avanzando hacia un tono muy claro en la parte izquierda. Añada una pincelada de color cálido con una mezcla de amarillo de Nápoles y rosa permanente con el pincel n.º 7 para crear el resplandor del cielo de atardecer, y entonces extraiga pigmento de la parte superior de las nubes con papel de cocina y añádales sombras con una mezcla del color del cielo y la mezcla cálida.

2 Emplee una mezcla más oscura que la de azul Winsor y rojo veneciano utilizada para el cielo, y perfile las sombras de los acantilados, haciéndolas más claras en los cabos alejados y más oscuras a medida que se acerca al primer plano, para provocar el efecto retroceso. Pinte libremente con un pincel redondo n.º 7.

3 Mezcle verde vejiga con un poco del naranja cálido utilizado para el cielo y pinte los campos cubiertos de hierba y la parte superior de los acantilados. Arrastre la capa naranja por toda la zona de la tierra e introdúzcala también en los acantilados para crear sombras más oscuras y colores más ricos sucesivamente.

4 Pinte ahora el primer plano, mezclando el verde vejiga, el naranja, el amarillo de Nápoles y un poco de verde vejiga muy oscuro, húmedo sobre húmedo, y entonces aplique un poco de rosa permanente alrededor de la máscara que cubre las flores. Espolvoree un poco de sal y deje que el conjunto se seque.

5 Añada hierba y tallos alrededor de las flores (detalle) con una pluma y máscara líquida. Una vez seco, añada otra capa de amarillos y verdes junto con sombras más oscuras. Cuando esto esté seco, retire la máscara y quite toda la sal. Pinte entonces las flores utilizando rosa permanente en distintas intensidades.

6 El cabo más lejano está bajo las nubes, por lo que es pertinente añadir sombras sobre esta zona y el mar adyacente. Utilice el pincel redondo n.º 10 con una mezcla oscura de azul Winsor y rojo veneciano. Toques como éste ayudan a crear la atmósfera deseada y añaden autenticidad a la pintura.

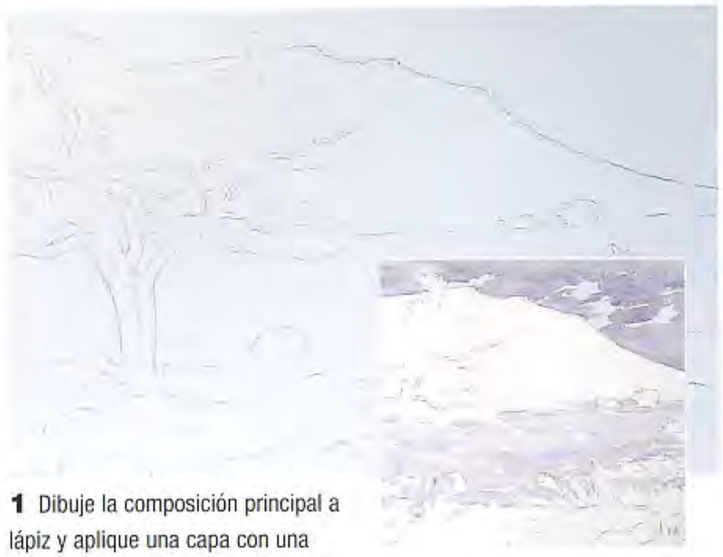
Colinas soleadas

El pintor ha hecho pocos cambios a la composición original, aparte de simplificar el terreno intermedio y omitir el pequeño árbol de la derecha. Las mayores claroscuros de las rocas y las hierbas recrean una imagen más clara y soleada.

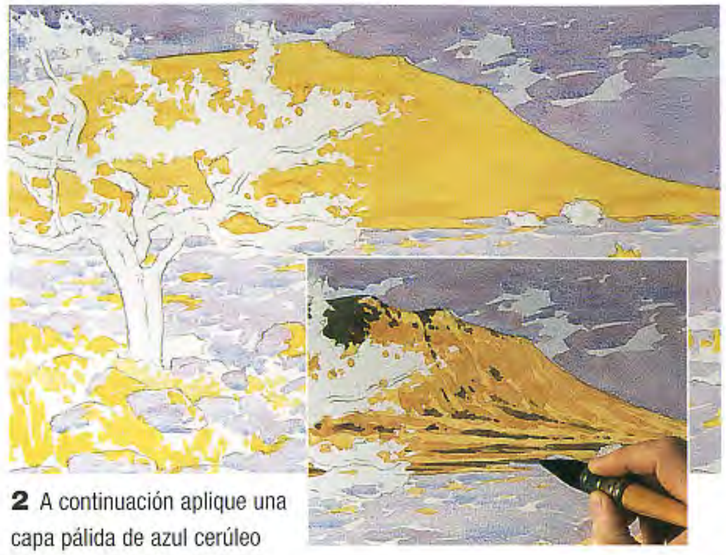
PINTURAS
Azul cerúleo
Ultramarino
Carmesí de alizarina
Amarillo cobalto
Tierra de Siena tostada
Azul de ftalocianina
Tierra de Siena natural
Tierra de sombra natural

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²) previamente tensado
Pincel de pelo de ardilla tipo fregona n.º 8
Lápiz 4B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20



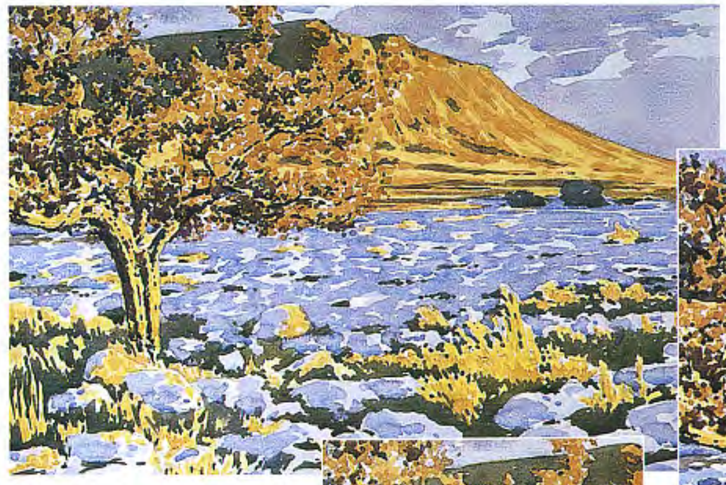
1 Dibuje la composición principal a lápiz y aplique una capa con una mezcla de azul cerúleo y carmesí de alizarina sobre el cielo. Deje huecos para manchas de cielo azul. Utilice la misma mezcla para las rocas del terreno intermedio y el primer plano, aplicando el color en marcas separadas de pincel, más que con una capa lisa (detalle).



2 A continuación aplique una capa pálida de azul cerúleo en los huecos que ha dejado en el cielo y aplique una mezcla de amarillo cobalto y carmesí de alizarina sobre la montaña. Pinte las áreas iluminadas de hierba con amarillo cobalto y un poco de carmesí de alizarina. Aplique una segunda capa de tierra de Siena natural sobre la montaña, y entonces empiece a reforzar las sombras oscuras con una mezcla de azul de ftalocianina y carmesí de alizarina (detalle).

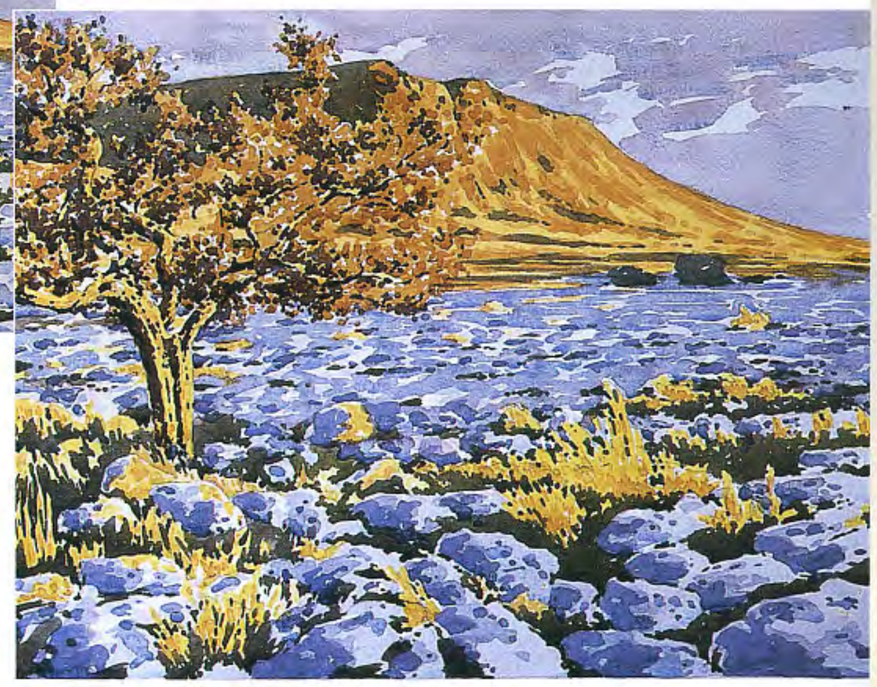
3 Aplique una capa de amarillo cobalto sobre el tronco y las ramas del árbol y pinte el follaje con una mezcla de tierra de Siena natural y tierra de Siena tostada, dando pinceladas cortas.

4 Para las zonas oscuras que rodean las rocas del primer plano, emplee una mezcla verde oscuro a base de tierra de sombra natural y tierra de Siena tostada, reforzando las sombras gradualmente con marcas de pincel de formas variadas. Añada más líneas de tierra de Siena tostada a la montaña y para el follaje del árbol incorpore un tono más oscuro con una mezcla de carmesí de alizarina y tierra de Siena natural. Asegúrese de que las "formas en negativo" no quedan oscurecidas, allí donde se ve la montaña a través de los grupos de hojas.



5 Pinte la parte sombreada del tronco del árbol y partes de la hierba del primer plano con tierra de Siena tostada. Añada las sombras en las rocas con una mezcla de ultramarino y carmesí de alizarina (detalle).

6 Finalmente, utilice una mezcla más oscura de ultramarino y carmesí de alizarina para las sombras más fuertes del tronco y las ramas del árbol, y aplique una capa diluida de tierra de Siena natural sobre el tronco y las hierbas.



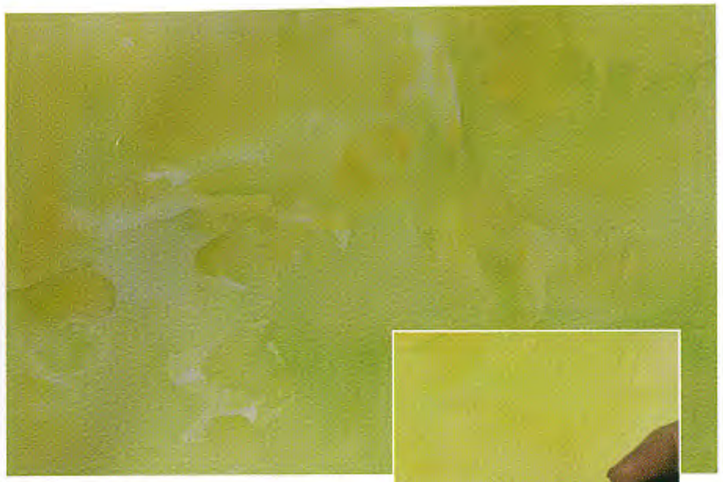
Bosque encantado

Esta composición ha seguido fielmente la del original, pero el pintor ha hecho cambios importantes en algunos elementos de la misma. Ha dado mucho más protagonismo al follaje en la parte central y al arroyo, cuyos remolinos guían el ojo en la pintura.

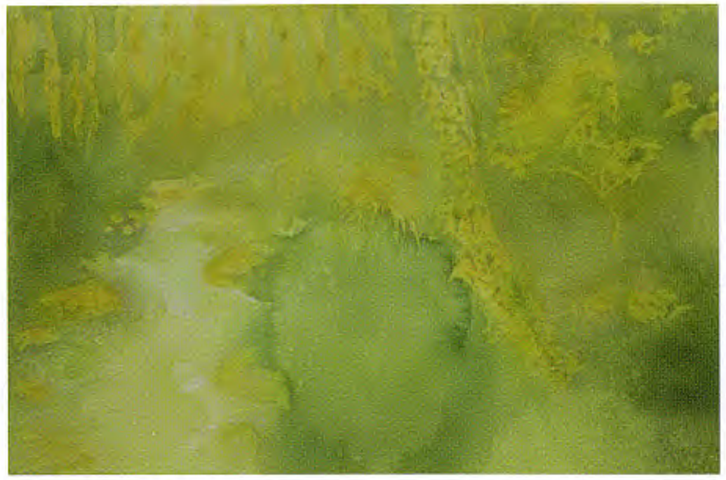
PINTURAS
Verde vejiga
Verde de Hooker
Amarillo de cadmio
Amarillo limón
Amarillo ocre
Ultramarino
Azul cobalto
Tierra de sombra natural
Tierra de sombra tostada
Blanco de China
Negro de humo

MATERIALES
Lápiz HB
Cristales de sal
Máscara líquida
Trozo de alambre fino

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Corridos, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21
Salpicado, página 23



1 Bosqueje la escena con un lápiz HB. Los tonos más pálidos en esta escena son amarillos, así que debería empezar con una capa diluida de amarillo limón sobre todo el papel, y entonces empezar a reforzar zonas más oscuras con una mezcla muy fluida de amarillo limón y amarillo de cadmio (detalle). Agregue verde vejiga, húmedo sobre húmedo, de forma que los dos colores se vayan mezclando.



2 Vaya definiendo los bordes del arroyo con un verde vejiga ligeramente más oscuro, y entonces añada verde más acuoso en la zona central, donde estará el helecho grande. Esto creará un corrido, con bordes irregulares que empiezan a evocar el follaje, sin mucha precisión. Déjelo secar y entonces reserve reflejos de amarillo pálido aplicando máscara líquida delicadamente mediante marcas de pincel variadas que describan las formas.

3 Una escena como ésta invita a ser imaginativo en el tratamiento con acuarela para conseguir texturas interesantes que compensen una gama de colores muy limitada. Con un cepillo de dientes, salpique una mezcla de verde vejiga y tierra de sombra natural por encima del follaje. Esparza entonces cristales de sal en la parte derecha del primer plano (detalle) y déjelos secar. Sea paciente, ya que la sal tarda un poco en absorber la acuarela.

4 Retire la máscara de los troncos del fondo y píntelos con capas variadas de verde vejiga y tierra de sombra tostada, trabajando húmedo sobre húmedo para evitar la formación de contornos nítidos. Añada pinceladas de amarillo ocre al arroyo y al follaje y déjelo secar. Aplique máscara líquida a las frondas del helecho (detalle) para reservarlas como tono medio. Para ello utilice un trozo de alambre mojado en la máscara líquida: conseguirá así mayor precisión. Una vez seco, aplique una capa de verde vejiga y tierra de sombra natural.

5 Retire la máscara del arroyo de forma que queden al descubierto los reflejos de la capa original de amarillo, y empiece a pintar el agua y la zona de sombra con mezclas de verde vejiga y los dos marrones, con un poco de azul cobalto añadido cuando se necesite un tono más frío. Una vez seco, retire la máscara del helecho central. Añada detalle al helecho, húmedo sobre húmedo, con mezclas de los verdes.

6 Retire la máscara del tronco principal y píntelo con mezclas de verde vejiga, tierra de sombra tostada, blanco y negro. Siga pintando las frondas del helecho con mezclas distintas de verde vejiga y verde de Hooker.

Sol y escarcha

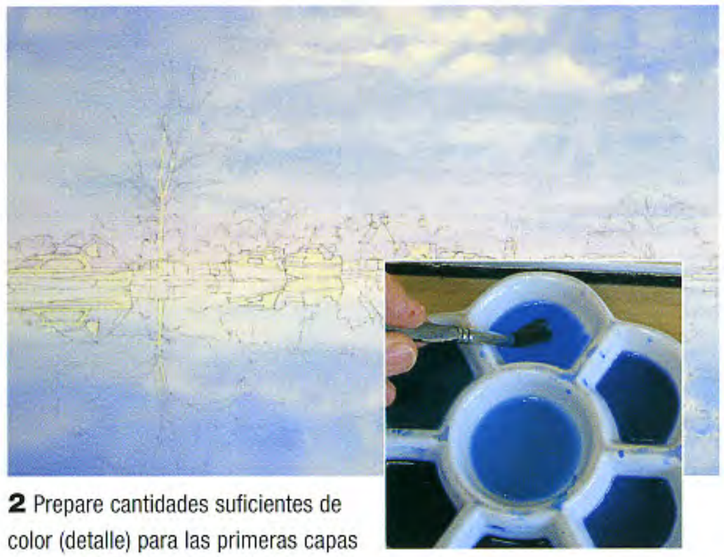
La composición de esta fotografía es agradable y no se ha variado, aunque el pintor ha creado una mayor sensación de espacio apagando ligeramente los colores de las embarcaciones y los edificios. Ha atenuado también el nivel de detalle de los árboles para que se perciban como formas simples.

PINTURAS
Violeta cobalto
Azul cobalto
Azul cerúleo
Magenta permanente
Tierra de Siena natural
Ultramarino
Tierra de sombra natural
Tierra de Siena tostada
Rojo de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético
Pluma
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 3, 5 y 8

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21

1 Dibuje la composición a lápiz y aplique máscara líquida a las zonas que presenten reflejos con un pincel sintético. Enjuague el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Tenga cuidado con la máscara líquida; las formas y posiciones de los reflejos son muy importantes. Utilice una pluma o un instrumento pequeño y de punta fina, como un palillo, para crear las líneas más finas (detalle).



2 Prepare cantidades suficientes de color (detalle) para las primeras capas húmedo sobre húmedo, con los siguientes colores y mezclas: violeta cobalto; azul cobalto; azul cerúleo y violeta cobalto; azul cobalto y violeta cobalto; azul cobalto y magenta permanente (con un toque de tierra de Siena natural para volverlo más grisáceo); y ultramarino, magenta permanente y un toque de tierra de Siena natural; ultramarino y tierra de Siena natural (para crear un azul verdoso). Aplique los colores sobre el papel humedecido, dejando pequeñas áreas.

3 Deje que las primeras capas se sequen, entonces prepare más colores para el paisaje más lejano y para los árboles, la casa y las embarcaciones. Necesitará las siguientes mezclas para los árboles: violeta cobalto y tierra de Siena natural; azul cobalto y tierra de Siena natural; azul cobalto y violeta cobalto (ésta servirá para las embarcaciones también); azul cobalto y magenta permanente, con un toque de tierra de Siena natural. Para los árboles más oscuros que rodean la casa mezcle azul cobalto y tierra de sombra natural, y para el tejado de la casa mezcle tierra de Siena tostada y azul cobalto. Aplique los colores sobre papel seco, pero deje que se combinen dentro de cada una de sus zonas para producir una imagen más suave.

6 Vuelva a humedecer la parte baja del agua con un pincel grande y agua limpia. Agregue versiones más fuertes del color original del cielo y mezclas con agua para reforzar el primer plano y potenciar el efecto retroceso. Añada capas adicionales y detalle a las embarcaciones, los árboles grandes y sus reflejos.

4 Ahora empiece a reforzar los colores y añada un poco de detalle. Para pintar el árbol grande de la derecha, la barcaza roja y la casa, mezcle tierra de Siena tostada y tierra de Siena natural (para las zonas iluminadas del árbol y la casa); tierra de Siena tostada y ultramarino (para sombras y ramas); y rojo de cadmio y un toque de azul cobalto (para la barcaza). Utilice un pincel fino para definir los troncos y ramas de los árboles, y un pincel más grande para pintar el follaje con el cielo de fondo. Emplee un poco de las mezclas ya usadas para el cielo para la escarcha presente en la hierba de la derecha; esto ayudará a ligar la composición.

5 Retire toda la máscara frotando delicadamente con un dedo. Si alguno de los reflejos parece excesivamente blanco, cúbralo con capas diluidas y suavice su contorno con un pincel húmedo. Generalmente es mejor retirar la máscara antes de terminar la obra; de esta forma puede retocar lo que considere necesario.

Río Skye

El pintor ha añadido barcas y construcciones al fondo para guiar el ojo hacia la pintura, y las aves de la derecha ayudan a recrear una atmósfera determinada. El musgo introducido a la izquierda crea profundidad.

PINTURAS

Ultramarino
Blanco de titanio (acrílico)
Negro de Marte (acrílico)
Rojo de cadmio
Azul cerúleo
Amarillo ocre
Naranja de cadmio
Rojo de cadmio

MATERIALES

Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Máscara líquida
Pincel plano de 2,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm de pelo natural
Pincel redondo de bambú n.º 6
Cuchilla de un solo filo
Goma de borrar

TÉCNICAS EMPLEADAS

Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Reservar papel en blanco, página 21
Máscara líquida, página 21

1 Empiece con un boceto a lápiz, simplificando las formas principales y creando patrones básicos. Cuando el dibujo esté completo, reserve los pájaros, las barcas, los edificios y las rocas con máscara líquida.

2 Humedezca el cielo y el agua ligeramente. Aplique una capa abundante de gris, creado a partir de azul ultramarino, blanco de titanio y negro de Marte, en la parte inferior de las nubes y en la parte derecha del agua. Añada rojo de cadmio a la mezcla para volverla más cálida y aplíquela justo encima de la montaña más alta. Sin dejar que se seque del todo, mezcle azules ultramarino y cerúleo para la parte alta del cielo y aplique el color con pinceladas amplias, evitando invadir las nubes. Con la misma mezcla, aplique unas pinceladas rápidas sobre la superficie del agua con un pincel plano para conseguir el efecto texturado, de color entrecortado, que ofrece el agua.

3 Humedezca las montañas y aplique una capa de ultramarino con un toque de amarillo ocre y blanco de titanio. Sin dejar que se seque, añada ultramarino más fuerte y negro de Marte a la mezcla y pinte la parte superior y las sombras de la montaña; prepare un verde a partir de amarillo ocre y ultramarino y pinte la montaña de la izquierda y la zona media de la montaña más grande. Añada ultramarino fuerte y negro de Marte a la mezcla y pinte la línea de árboles más lejana. Añada un toque de naranja de cadmio en las zonas más oscuras.

4 Pinte los reflejos con una mezcla de ultramarino y amarillo ocre, trabajando con un pincel grande sobre papel seco. Añada un poco de negro de Marte a la mezcla y aplique toques de este tono más oscuro sobre la orilla más alejada. Use la mezcla de ultramarino y amarillo ocre para aplicar una amplia capa sobre las rocas de la izquierda para equilibrar el color.

5 Repite la máscara de las rocas, los pájaros, las barcas y los edificios del fondo. Añada toques de rojo de cadmio diluido a las barcas y los edificios. Mezcle amarillo ocre y naranja de cadmio y pinte las rocas. Una vez secas, defínalas con una capa más oscura de azul ultramarino y negro de Marte con un toque de rojo de cadmio.

6 Con un pincel de bambú añada los detalles finales a las embarcaciones, los mástiles, los pájaros y los edificios. Utilice una cuchilla afilada para raspar y crear unos cuantos reflejos blancos (en los mástiles y en los pájaros, por ejemplo). Finalmente borre todas las líneas a lápiz.

Cisnes en el lago

Aquí el cambio principal del pintor ha consistido en aclarar el tono general, ya que los colores de la fotografía son demasiado oscuros y pesados para la acuarela. En vez de los verdes dominantes, ha introducido más rojos y naranjas en las montañas del fondo, y ha potenciado el efecto retroceso simplificando los grupos de árboles.

PINTURAS

Azul cobalto
Rosa granate
Marrón granate
Azul de ftalocianina
Azul ultramarino
Violeta de manganeso
Amarillo puro
Amarillo indio
Aguada blanca

MATERIALES

Papel prensado en frío para acuarela, 136 kg (640 g/m²)
Pinceles de pelo de marta, n.os 12 y 8
Pincel de detalle n.º 4

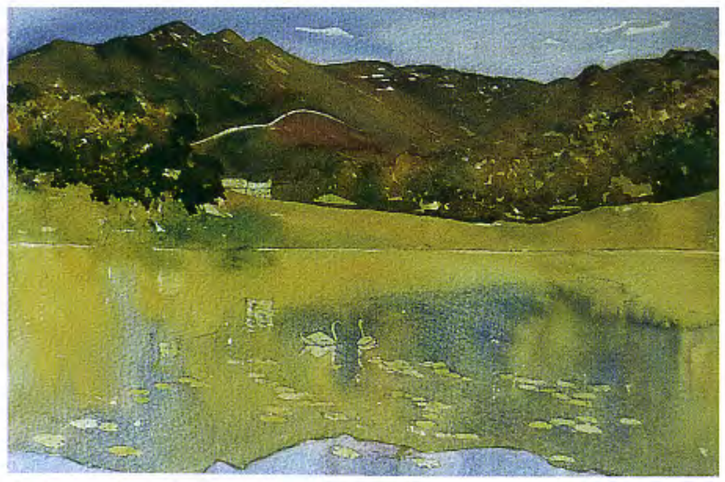
TÉCNICAS EMPLEADAS

Capas superpuestas, página 16
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Acuarela opaca, página 26

1 Dibuje la composición a lápiz y cubra cuidadosamente con máscara líquida las casas blancas y sus reflejos, así como los cisnes y algunas de las hojas que descansan sobre el agua.

2 Pinte el cielo con azul cobalto, añádale un poco de rosa granate húmedo sobre húmedo. Una vez seco, empiece a pintar las colinas del fondo con rosa granate, amarillo indio, amarillo puro y azul cobalto. Empiece en la esquina superior izquierda y trabaje con la mesa inclinada hacia la derecha. Deje que los colores se mezclen sobre el papel, sin contaminar las mezclas antes de aplicarlas, y evite hacer demasiadas pinceladas, ya que esto ensuciaría las capas. Allí donde haya grupos de árboles, agregue un poco de color y mézclelo cuidadosamente con la punta del pincel.

3 Pinte la franja de color en la parte más alejada del lago con una mezcla de amarillo puro y azul cobalto, y arrastre un poco de esta mezcla hasta la tierra que hay justo encima. Agregue capas diluidas de azul cobalto, amarillo puro y rosa granate al agua del lago con pinceladas horizontales, ocasionalmente arrastrando el color hacia abajo. Refuerce los colores a medida que vaya descendiendo, y deje secar el conjunto antes de pintar la franja del agua más cercana con el azul cobalto y el rosa granate usados para el cielo.



4 Pinte la franja de color en la parte más alejada del lago con una mezcla de amarillo puro y azul cobalto, y arrastre un poco de esta mezcla hasta la tierra que hay justo encima. Agregue capas diluidas de azul cobalto, amarillo puro y rosa granate al agua del lago con pinceladas horizontales, ocasionalmente arrastrando el color hacia abajo. Refuerce los colores a medida que vaya descendiendo, y deje secar el conjunto antes de pintar la franja del agua más cercana con el azul cobalto y el rosa granate usados para el cielo.

5 Siga reforzando los reflejos con mezclas de azul de ftalocianina, amarillo puro y marrón granate, aplicando algunas húmedo sobre húmedo y otras húmedo sobre seco. Siga las líneas de los reflejos (detalle) y, una vez secos, repase las zonas azules con los colores anteriores. Retire solamente la máscara que cubría los cisnes. Pinte más sombras y añada detalle en las casas con el pincel más fino.

6 Aplique una capa clara de azul cobalto y amarillo puro sobre la zona de los reflejos, sin cubrir los cisnes. Use la parte lateral del pincel más fino para añadir los pequeños árboles de la orilla y sus reflejos, y entonces retire la máscara de las hojas del lago y aplíqueles una capa de gris-verde a partir de azul cobalto y rosa granate. Pinte el junco del primer plano con el pincel fino y una mezcla de azul cobalto, amarillo indio y marrón granate, y añádale reflejos con aguada blanca mezclado con amarillo y azul. Finalmente, pinte los cuellos de los cisnes y sus reflejos con aguada blanca.

Estuario y puesta de sol

En la fotografía los rayos del sol son el evidente punto focal, pero el pintor ha atenuado su importancia y ha compartido este foco de atención con los reflejos blancos del agua y los tonos claros de las rocas.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Verde vejiga
Naranja Winsor
Violeta dioxacina

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Máscara líquida
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 10, 7 y 3
Papel de cocina
Sal
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22
Salpicado, página 23
Salpicado con sal, página 25

1 Dibuje la composición a lápiz y cubra con máscara líquida el brezo que se encuentra en primer plano.

2 Mezcle azul Winsor y rojo veneciano y pinte las colinas lejanas y las montañas de la derecha. Añada agua limpia allí donde se situarán los rayos solares. Utilizando la parte lateral del pincel redondo n.º 7, trabaje en las sombras, las rocas y los árboles con la misma mezcla azul-gris.

3 Aplique una capa sobre la mitad superior del papel con la mezcla azul-gris. Añada más detalle y textura a las rocas donde sea necesario, trabajando húmedo sobre seco con la misma capa.

4 Añada un poco de verde vejiga a la mezcla azul-gris, y aplique este color sobre las zonas de tierra, aclarando el color a medida que se avanza hacia el horizonte. Aplique más capas al cielo para crear varios estratos de nubes. Extraiga pintura en la zona de los rayos solares con papel de cocina húmedo (detalle) y añada un toque de naranja para imitar el resplandor.

5 Aplique el azul-gris sobre la vegetación que aflora entre las rocas. Sin dejar que se seque, agregue rojo veneciano y violeta dioxacina, verde vejiga y la mezcla azul-gris. Espolvoree sal sobre la pintura húmeda y déjela secar; retire la máscara. Aplique más máscara líquida para representar las corrientes en el agua y, una vez seca, añada más azul a la mezcla azul-gris y aplique una capa sobre las colinas y el agua. Debajo de los rayos solares, añada naranja y rojo veneciano y deje que se mezclen sobre el papel.

6 Añada un poco del color del brezo a las nubes de la parte superior, y entonces refuerce el brezo y las rocas del primer plano agregando verdes oscuros a las sombras. Proteja el resto de la pintura con papeles y salpique sobre el brezo con la mezcla de rojo y violeta. Añada detalle a las rocas con el pincel redondo n.o 3. Una vez seco el conjunto, retire la máscara del agua.

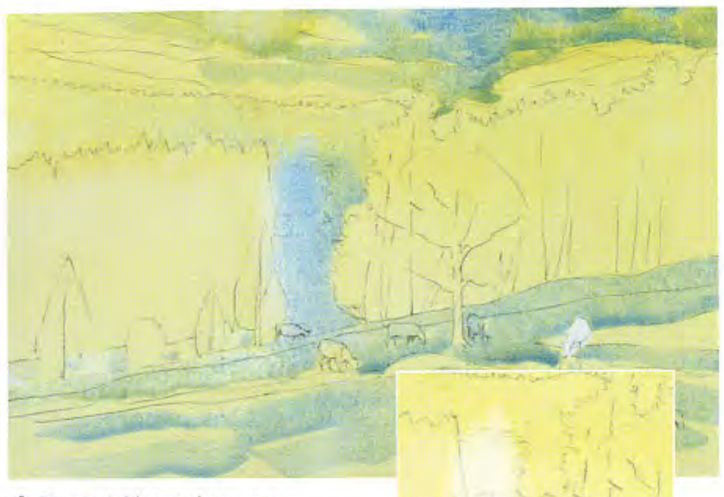
La región del lago

El tema principal de esta pintura es el contraste entre la luz dorada y cálida de los árboles y las frías colinas y el agua, contraste que se produce también entre las vacas. El pintor ha reubicado la vaca cobriza para que sirva de "signo de puntuación" a la vertical que forma el agua.

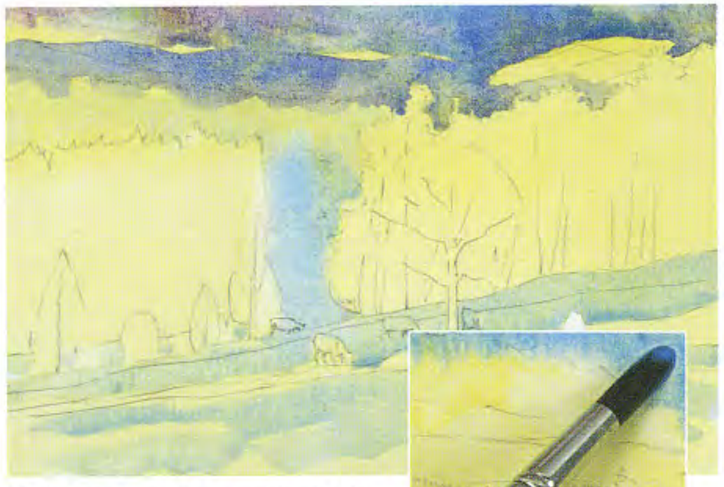
PINTURAS
Amarillo de Nápoles
Azul cerúleo
Azul cobalto
Rosa permanente
Nueva goma guta

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 20 y 6
Pincel sintético n.º 14
Esponja natural pequeña

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre seco, página 18
Extracción de pintura, página 22

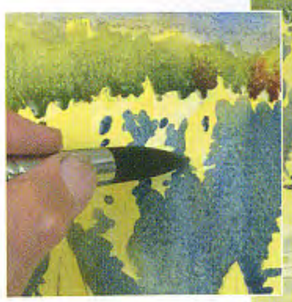


1 Para establecer el esquema cromático cálido aplique una capa poco densa de amarillo de Nápoles sobre todo el trabajo excepto la vaca blanca. Extraiga pigmento de la parte más clara del cielo y el agua con una esponja (detalle) para darles contornos más suaves.



2 Sin dejar que se seque, pinte el cielo y el agua con un azul cerúleo bastante fuerte (detalle) e incorpore también un poco de este color al primer plano para crear franjas de sombra. Añada azul cobalto con un toque de rosa permanente sobre las nubes y, cuando el papel empiece a secarse, utilice la misma mezcla para las colinas, dejando una franja de amarillo sobre éstas.

3 Deje secar las capas anteriores y aplique una capa potente de nueva goma guta sobre los árboles y el primer plano, dejando clapas más claras esparcidas por la zona. No suavice los bordes de esta capa, porque tienen que permanecer nítidos para representar bien el contraste entre cálido y frío.



4 Cree un verde a partir de nueva goma guta y azul cobalto y, cuando la capa amarilla esté seca, aplique el verde a todos los árboles que están en la sombra, añadiendo más azul a los lejanos y más amarillo a los próximos (detalle). Agregue un poco de rosa permanente en los árboles más cercanos para enriquecer la sombra y añada un toque de rojo detrás de las copas. Pinte las vacas oscuras con la mezcla de azul cobalto, nueva goma guta y rosa permanente, y añada algunas sombras a la vaca blanca con una mezcla de azul cobalto. Pinte la hierba a su alrededor con rosa permanente y nueva goma guta.

5 Pinte ahora las zonas más oscuras del grupo de árboles de la derecha con toques superpuestos de rosa permanente y nueva goma guta. Deje intactos los troncos y el follaje iluminado por el sol, de forma que conserven el amarillo original.

6 Destaque un poco las ramas del árbol principal y la zona sombreada de los troncos con una mezcla de rosa permanente y azul cobalto con un toque de nueva goma guta. Aplique entonces una capa de azul con un poco de rosa permanente sobre el agua, extrayendo pintura ligeramente del reflejo que queda más alejado. Déjelo secar completamente y aplique una capa de naranja, hecha de rosa permanente y nueva goma guta, sobre las colinas de la derecha y los árboles bañados por el sol. Finalmente, refuerce las sombras del pasto y de los árboles.

Reflejos de otoño

El principal cambio que ha hecho el pintor ha sido reducir en general la intensidad de los tonos. Los azules y naranjas fuertes son menos recomendables para la acuarela, que requiere de una atmósfera más suave.

PINTURAS
Violeta cobalto
Azul cobalto
Azul cerúleo
Ultramarino
Magenta permanente
Tierra de Siena natural
Tierra de Siena tostada
Tierra de sombra natural
Amarillo cobalto
Verde de Hooker

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético
Pluma
Pinceles de pelo de marta redondos, n.os 3, 5 y 8
Goma de borrar

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21

1 Dibuje la composición a lápiz y reserve con máscara líquida los pequeños reflejos lineales de los árboles y el agua. En el paso 2 puede ver las áreas reservadas en blanco. Aplique la máscara con el pincel sintético (detalle), enjuagando el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Si las líneas no le salen suficientemente finas, utilice una pluma o un pequeño instrumento de punta fina, como un palillo.

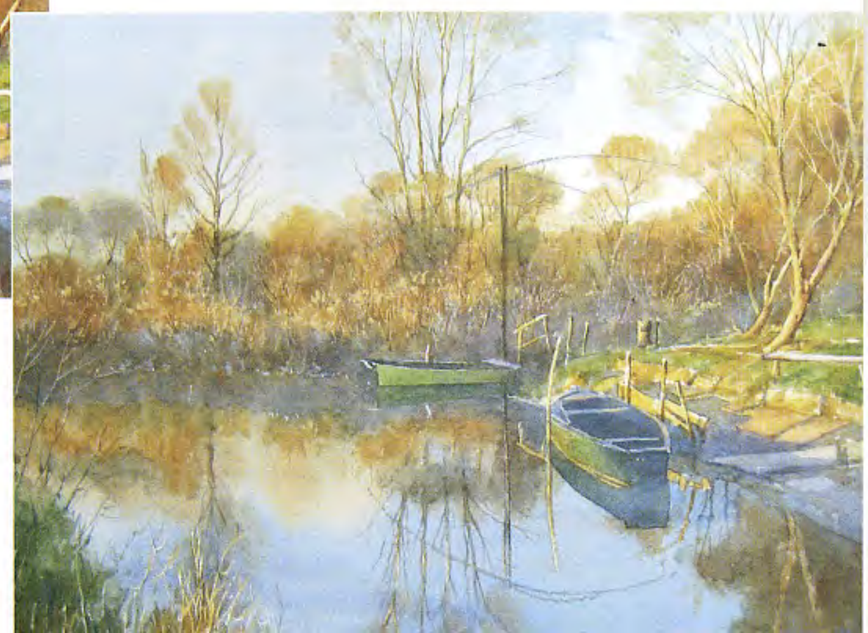
2 Prepare cantidades suficientes de color para las primeras capas de húmedo sobre húmedo. Para el agua y el cielo necesitará: violeta cobalto; azul cobalto; una mezcla de azul cerúleo y violeta cobalto; y una mezcla de ultramarino, magenta permanente y tierra de Siena natural. Aplique los colores al papel previamente humedecido, dejando pequeñas clapas de papel seco para las nubes. Para los árboles y los reflejos, prepare varias mezclas de tierra de Siena natural, violeta cobalto, tierra de Siena tostada, tierra de sombra natural y magenta permanente con un toque de azul cobalto. Para la hierba utilice amarillo cobalto y tierra de Siena natural (para la zona soleada) y mezclas de tierra de Siena natural, azul cerúleo, tierra de sombra natural, azul cobalto, ultramarino y amarillo cobalto. Para las sombras y el interior de las barcas mezcle ultramarino, magenta permanente y tierra de Siena natural.

3 Deje que las primeras capas se sequen. Utilice los mismos colores de nuevo, pero esta vez trabaje sobre papel seco. Deje que los colores se mezclen húmedo sobre húmedo dentro de cada una de las zonas. Para pintar las barcas, prepare nuevas mezclas de azul cerúleo, tierra de Siena natural y un toque de violeta cobalto por una parte, y azul cerúleo, tierra de sombra natural y un toque de violeta cobalto por otra (detalle).

4 Siga reforzando la pintura con los mismos colores. Retire la máscara y borre algunas líneas de lápiz (detalle).

5 Esmalte la barca más alejada para hacerla retroceder en el espacio. Pinte el mástil con un pincel fino utilizando los colores mezclados previamente para las barcas. Esmalte cualquier otro reflejo que haya quedado demasiado reluciente, ya que un blanco demasiado puro queda poco natural en un paisaje.

6 En los pasos finales, lo único que falta es un poco más de detalle y definición. Desarrolle los árboles con el cielo al fondo con las mezclas preparadas previamente para los árboles. Utilice el pincel pequeño y las mezclas preparadas en el paso 3 para las barcas para rellenar con color pequeñas ramas.



Reflejos tranquilos

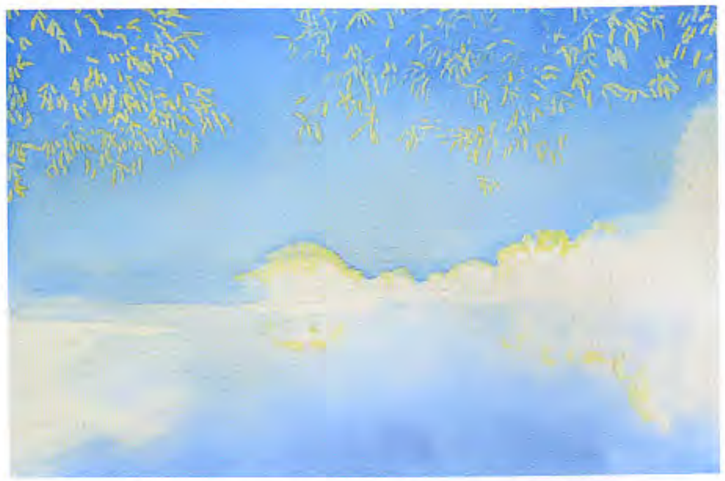
Esta composición es relativamente similar a la de la fotografía, pero se han hecho cambios importantes: el tratamiento húmedo sobre húmedo de los elementos principales ha suavizado el tono general, y la omisión de las pequeñas nubes blancas y sus reflejos hacen cobrar fuerza al paisaje.

PINTURAS
Azul cobalto
Rosa permanente
Amarillo de cadmio
Amarillo ocre
Violeta ultramarino
Rojo indio
Verde brillante
Azul ultramarino
Verde óxido de cromo

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz HB
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 9, 5 y 2
Pincel de detalle

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21

1 Bosqueje la estructura principal del paisaje con un lápiz HB bien afilado, dibujando con cierto detalle las ramas colgantes de la parte superior. Esto le ofrecerá la guía adecuada para colocar la máscara líquida.



2 Aplique máscara líquida cuidadosamente sobre las hojas de las ramas colgantes, junto con los reflejos principales de la imagen y los puntos de luz de los árboles que están en el terreno intermedio. Humedezca las zonas del cielo y el lago con un pincel grande y agua limpia, y aplique dos capas graduales de azul cobalto, haciendo que ambas sean más flojas en la parte central. Déjelo secar.

3 Para conseguir cierta calidez de fondo en las montañas alejadas, los árboles del fondo y la parte izquierda del lago humedezca las zonas con agua limpia y agregue rosa permanente en distintas concentraciones (detalle). Deje que el color se expanda. Es importante que no pierda de vista que los efectos dentro de las zonas húmedas deben ser suaves, pero asegúrese de que las copas de los árboles están bien perfiladas.

4 Sirviéndose de un pincel n.º 5, aplique mezclas de amarillo de cadmio y amarillo ocre para las formas de los árboles, violeta ultramarino para las colinas, y rojo indio para la tierra apantanada de la izquierda, y añada toques de verde brillante por todas las zonas con hierba o follaje iluminadas por el sol.

5 Siga reforzando estos colores, trabajando húmedo sobre húmedo cuando quiera una transición suave, como en los reflejos del agua o dentro de las figuras de los árboles, trabajando húmedo sobre seco donde sea necesario perfilar más nítidamente las formas. Para los pinos oscuros, mezcle azul ultramarino y verde óxido de cromo y utilice la punta del pincel para pintar las formas cónicas pequeñas. Permita que se sequen antes de añadirles sombras de ultramarino en la parte derecha. Retire la máscara.

6 Con un pincel n.º 3 y mezclas bastante secas de amarillo de cadmio y amarillo ocre, rellene las hojas una por una, añadiendo toques de verde brillante y rojo indio. Prepare entonces una mezcla de marrón oscuro, a partir de violeta ultramarino, azul ultramarino y azul cobalto, y pinte las zonas de sombra de los árboles y las rocas. Utilice un pincel de detalle y una mezcla muy diluida de este color, añadiéndole rojo indio, para pintar las ramas y las sombras intermitentes sobre las hojas. Finalmente, aplique una capa muy pálida de azul cobalto sobre el agua para unir los reflejos acuosos.

Campo de amapolas

Fíjese cómo el pintor ha dispuesto las amapolas en dos diagonales opuestas de manera que la vista hacia el monasterio y ha aumentado el tamaño de las flores en el primer plano para hacerlas destacar de una forma más evidente.

PINTURAS
Amarillo indio
Rosa permanente
Tierra de Siena
Siena quinacridona
Violeta cobalto
Azul cobalto
Azul de manganeso
Amarillo cobalto
Azul pavo real
Ultramarino
Oro quinacridona
Nueva goma guta
Lago escarlata
Rojo Winsor
Carmesí de alizarina

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²) previamente tensado
Pincel sombreador sintético plano de 6 mm
Pincel plano (tipo Aquarelle) de 2,5 cm
Pinceles pluma de pelo de ardilla n.os 8, 6, 2, 1 y 00

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Extracción de pintura, página 22
Pintar en negativo, página 23

1 El contraste del verde rico y profundo de las laderas y la cálida piedra del viejo monasterio convierte el edificio en el punto focal ideal. Hacer un estudio tonal, como mostramos aquí, puede ser de ayuda para establecer la ubicación del sombreado claro y del oscuro. Cuando esté seguro de la composición, empiece el dibujo cuidadosamente asegurándose de que la perspectiva es correcta y de que los edificios son proporcionales al resto del diseño (detalle).

2 Para crear un resplandor cálido y soleado en el monasterio utilice amarillo indio y rosa permanente como mezcla básica; para crear textura en los tejados utilice el pincel sintético plano de 6 mm para puntear con tierra de Siena quinacridona. Coloree las superficies de piedra con una mezcla de rosa permanente y violeta cobalto. Sin dejar que se seque, agregue pequeñas cantidades de azul cobalto a las zonas sombreadas. Pinte las ventanas y otros detalles con rosa permanente. Utilice un pincel pequeño y mantenga las capas grandes húmedas; no se preocupe si fluyen hacia el fondo, ya que los verdes oscuros cubrirán los colores más pálidos.

3 Deje secar las primeras capas antes de pintar el follaje adyacente a los edificios. Empiece con una mezcla de azul de manganeso y amarillo cobalto. Sin dejar que se seque, añada una mezcla de azul cobalto y amarillo cobalto y permita que los dos pigmentos se combinen. Aplique entonces azul cobalto con amarillo indio sobre las zonas sombreadas del follaje, y deje que los colores se combinen.

4 Incorpore ahora los verdes fuertes, oscuros. Pinte la ladera de la derecha con un verde a base de ultramarino y amarillo indio. Presione de distintas formas con el pincel para crear variaciones de tono y de textura. Emplee la misma técnica para las colinas de la izquierda, pero esta vez con una mezcla de ultramarino y nueva goma guta para conseguir un verde más soleado, y vaya oscureciendo la mezcla gradualmente con la mezcla anterior. Detrás del monasterio utilice una mezcla de ultramarino y oro quinacridona, con pinceladas ocasionales de azul pavo real para añadir variedad.

5 Pinte las amapolas del primer plano con lago escarlata fuerte, agregando rojo Winsor en las zonas más oscuras. Vaya punteando las flores del fondo con lago escarlata y una mezcla de éste y de violeta cobalto, añadiendo pequeños toques de carmesí de alizarina para conseguir variedad y profundidad.

6 Pinte el campo con amarillo cobalto y mezclas de amarillo cobalto y azul cobalto por una parte y de nueva goma guta y azul cobalto por otra. Para la parte alejada del campo, haga pinceladas horizontales cortas y superpuestas. Para el primer plano, haga movimientos de pincel más largos, empezando con mezclas más claras y acabando con mezclas más oscuras de ultramarino con nueva goma guta y del mismo azul con amarillo indio. Utilice un pincel húmedo para extraer pigmento y crear reflejos en las amapolas grandes, y entonces utilice el mismo pincel para redefinir los bordes de las hojas.

Brezal, árbol y colina

En este trabajo el pintor ha hecho cambios importantes en la composición. Ha desplazado el árbol principal a una posición menos central y lo ha inclinado para enlazar con los otros árboles. La insinuación de un camino a la izquierda dirige la vista hacia la línea de árboles. Ha añadido también una casita a la derecha para crear interés.

PINTURAS
Violeta quinacridona
Azul cerúleo
Blanco de titanio (acrílico)
Ultramarino
Amarillo ocre
Rojo de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío o rugoso, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Máscara líquida
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm de pelo natural
Pincel redondo de bambú n.º 6
Esponja
Cuchilla

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Máscara líquida, página 21
Raspado, página 23
Pintar con esponja, página 24

1 Dibuje la composición a lápiz, concentrándose en las formas principales y en las líneas de movimiento. Aplique máscara líquida sobre la pequeña casa de la derecha.

2 Humedezca la zona del cielo y aplique algunos tonos rojos y marrones. Para ello emplee una mezcla de violeta quinacridona, azul cerúleo y blanco de titanio. Aplique una capa general sobre el cielo, esta vez con una mezcla de ultramarino y azul cerúleo en diversas intensidades. Deje manchas de blanco para representar las nubes.

3 Utilizando el pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla, aplique una capa de amarillo ocre sobre la zona de la colina, la tierra intermedia y el primer plano. Deje sin pintar la gran zona del follaje violáceo. Trabaje sobre papel seco, retirando el pincel del papel rápidamente para dejar pequeñas manchas blancas. Antes de que se seque esta capa, agregue azul cerúleo para ir definiendo las montañas. Agregue también un poco de azul en el primer plano para conseguir una sombra verdosa.

4 Humedezca el papel en el primer plano. Prepare una mezcla de violeta quinacridona y ultramarino y aplíquelo generosamente para conseguir el follaje violáceo. Aplíquelo de forma irregular, sin cubrir todo el papel.

5 Retire la máscara de la casita y pinte el tejado con rojo de cadmio diluido. Dibuje unas cuantas líneas resiguiendo la parte derecha del camino: esto nos ayudará a dirigir la vista hacia el centro de la pintura. Finalmente, utilice una esponja para añadir textura al fondo.

6 Borre las líneas de lápiz. Con una cuchilla, extraiga pigmento cuidadosamente en algunas zonas del primer plano, en el árbol y en la casita para crear reflejos en blanco.

Montañas y puesta de sol

El mérito del fotógrafo fue capturar el juego de la luz encima de las montañas y colinas. El pintor ha atenuado la luz para crear un resplandor más sutil.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Amarillo de Nápoles
Verde oliva

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Pinceles planos, de 5 cm y de 7,5 cm
Pinceles redondos, n.os 12 y 3
Papel de cocina
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20
Extracción de pintura, página 22

1 Dibuje la composición a lápiz, trazando líneas más gruesas a medida que se vaya acercando al primer plano. Prepare una mezcla malva a partir de azul Winsor, rojo veneciano y violeta dioxacina, y utilícela para establecer la posición de los árboles y las colinas del terreno intermedio, de forma que no se pierdan bajo capas subsiguientes.

2 Con una versión diluida del mismo color, pinte las diferentes tonalidades de colinas, empezando por las intermedias y disminuyendo la intensidad a medida que se aleja. Deje que cada capa se seque antes de aplicar la siguiente y mézclelas en la base con agua limpia. Utilice la punta del pincel redondo grande para dibujar las cumbres de las colinas, y cambie al pincel plano de 5 cm a medida que desciende en el papel.

3 Con el pincel plano de 7,5 cm (que cubre mucha área con cada pincelada y evita alterar la capa anterior), aplique una capa de amarillo de Nápoles, añadiéndole rojo veneciano a medida que vaya bajando. Continúe hasta la base. El objetivo de esta capa es suavizar y unificar las colinas lejanas, pero intente no pasar del punto justo. Utilice el pincel redondo pequeño para agregar un poco de verde oliva mezclado con un poco del malva en la base de las colinas (detalle).

4 Mezcle verde oliva con un poco de malva y pinte los árboles que separan el terreno medio de las colinas lejanas. Añada tonos más oscuros para las sombras. Pinte los árboles más próximos con la misma mezcla, y trabaje tanto con el pincel redondo grande como con el pequeño.

5 Utilizando la misma mezcla, trabaje en la colina del medio y vaya avanzando hacia la base de la pintura. Utilice el pincel plano de 7,5 cm y dé con él pinceladas anchas y largas.

6 Utilizando una mezcla más oscura de verde oliva y malva, refuerce los árboles y los edificios del primer plano con el pincel redondo pequeño. Sirviéndose de agua limpia, papel de cocina y una pluma, cree reflejos de luz alrededor de los árboles de la base de las colinas.

Verano en las llanuras

El cambio más notable de la fotografía a la acuarela ha sido la exageración de las hierbas del primer plano. El fondo, además, ha ganado mucho movimiento e interés. Fíjese también cómo los corridos formados en el cielo amplifican las formas de los árboles.

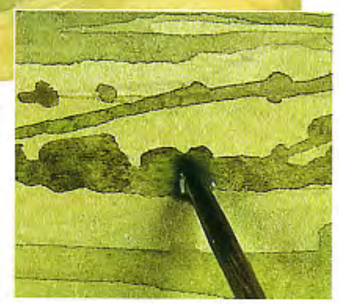
PINTURAS
Azul cerúleo
Amarillo de Nápoles
Violeta dioxacina
Gris de Payne
Verde vejiga
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Tierra de sombra natural

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz 2B
Pincel redondo n.º 10
Goma arábiga
Pincel de pelo de ardilla n.º 1
Pincel de detalle n.º 4
Espátula de plástico
Esponja natural pequeña

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Capas superpuestas, página 16
Manejo del pincel, página 20
Pintar con esponja, página 24

1 Dibuje la composición a lápiz. Utilice el pincel n.º 10 para aplicar una capa de azul cerúleo sobre el cielo (detalle), dejando partes en blanco para formar las nubes. Una vez seca, aplique una capa de amarillo de Nápoles sobre las nubes y déjela secar. Rellene entonces las nubes más oscuras con mezclas de violeta dioxacina y gris de Payne. Añada goma arábiga a la mezcla de forma que los bordes se suavicen fácilmente añadiendo agua. Cuando las capas empiecen a secarse, cree corridos agregando agua limpia con el pincel redondo n.º 10.

2 Con el pincel n.º 10, aplique una capa multicolor para establecer el color del paisaje. Empiece con una mezcla clara de verde vejiga y amarillo ocre. Avanzando hacia la base del papel, cambie la mezcla a amarillo ocre con un poco de rojo de cadmio.



3 Con el pincel n.º 10 nuevamente, aplique capas amplias de verde vejiga, amarillo ocre y gris de Payne a lo largo del paisaje para delinear los campos y las sombras. Insista en la zona con una mezcla ligeramente más oscura con el pincel para representar los árboles, las matas y los setos (detalle).

4 Ahora que el terreno intermedio está completamente perfilado, se puede reforzar el primer plano con más detalles. Con un poco de goma arábiga, prepare una mezcla de amarillo ocre, rojo de cadmio, verde vejiga y tierra de sombra natural y aplíquela con pinceladas largas por toda esta zona con el pincel de detalle. La goma arábiga volverá la pintura más viscosa, por lo que las pinceladas se quedarán en su sitio. Una vez seco, cree una serie de líneas adicionales volviendo a insistir en la zona con una espátula de plástico mojada en la misma mezcla (detalle).

5 Utilizando una esponja, aplique una mezcla oscura de verde vejiga y tierra de sombra natural sobre los árboles más cercanos. Empape bien la esponja y aplíquela suavemente, dejando que la pintura fluya hacia el papel (detalle). Si no está satisfecho con el efecto, seque rápidamente la pintura, deje que se seque la zona y vuélvalo a intentar de nuevo. Pinte los árboles y los setos más oscuros con el pincel de detalle y la misma mezcla. Finalmente, pinte las sombras ahí donde sean necesarias con una mezcla de verde vejiga y violeta dioxacina.

6 Complete el trabajo aplicando de nuevo la esponja sobre los árboles, esta vez usando un verde más oscuro, preparado añadiendo más tierra de sombra natural y un poco de violeta dioxacina a la mezcla anterior. Utilice el pincel n.º 4 para añadir detalles, como las líneas que crean los tractores al pasar por los campos cultivados.

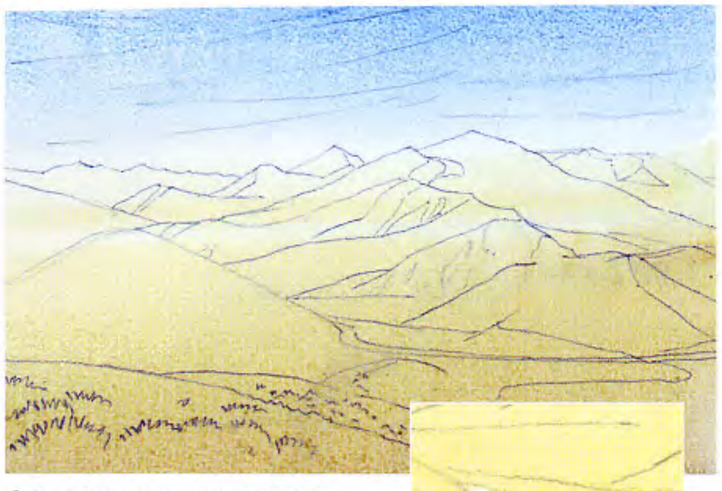
Montañas onduladas

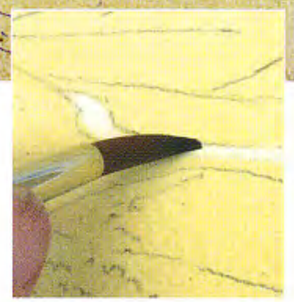
Este pintor ha decidido centrarse en la parte central de la fotografía, que presenta un buen cielo y un buen primer plano, y ha reinterpretado las formas de las nubes para que amplifiquen las amplias curvas de las montañas. Para guiar la vista a través de la imagen, ha usado la carretera que atraviesa la fuerte mancha formada por la sombra de la colina más cercana.

PINTURAS
Azul cerúleo
Azul cobalto
Tierra de Siena natural
Lago escarlata
Amarillo cobalto

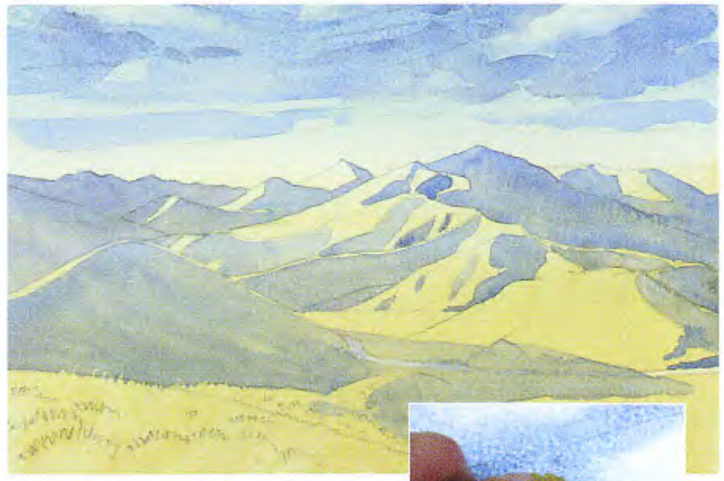
MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 136 kg (640 g/m²), previamente tensado
Pinceles redondos sintéticos, n.os 16 y 10
Esponja natural pequeña

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales, página 16
Capas superpuestas, página 16
Extracción de pintura, página 22





1 Establezca el esquema básico de colores fríos aplicando una capa gradual de azul cerúleo sobre el cielo, que se convierta casi en blanco en la línea del horizonte. Sin dejar que se seque, aplique otra capa gradual de tierra de Siena natural sobre la masa de tierra, esta vez más oscura en la base. Antes de que se sequen las capas, extraiga pigmento con la punta del pincel para crear la carretera (detalle).



2 Aplique una capa de azul cobalto con un pequeño toque de lago escarlata sobre el cielo. Utilice la misma mezcla para pintar las montañas lejanas y todas las sombras, incluidas algunas más suaves bajo las nubes.

3 Una vez secas las capas anteriores, aplique una de tierra de Siena natural y amarillo cobalto sobre las colinas y el primer plano. Aplique la técnica de la extracción para el tramo de camino curvo de la parte derecha, en el primer plano inmediato. Esta pequeña curva a la izquierda desempeñará un papel importante para guiar la vista hacia el paisaje y amplificar la curva de la carretera.

4 Oscurezca la parte derecha de cada una de las colinas con la misma mezcla usada en el paso 2, aumentando la proporción de lago escarlata en la colina más próxima, de forma que se nos acerque visualmente.

5 Utilice tierra de Siena natural para modelar las formas de las pendientes de las colinas y extraiga pigmento de la parte derecha de la colina principal para crear algunas ondulaciones en el terreno. Puntee algunas partes del primer plano con la punta del pincel, con toques de rojo, preparado a partir de lago escarlata y tierra de Siena natural.

6 Para completar el trabajo, añada un poco más de detalle en el primer plano con tierra de Siena natural y un toque de lago escarlata. Se trata de crear una distinción espacial entre la hierba del primer plano y el resto de la imagen, pero no olvide que las montañas deben seguir siendo el punto focal.

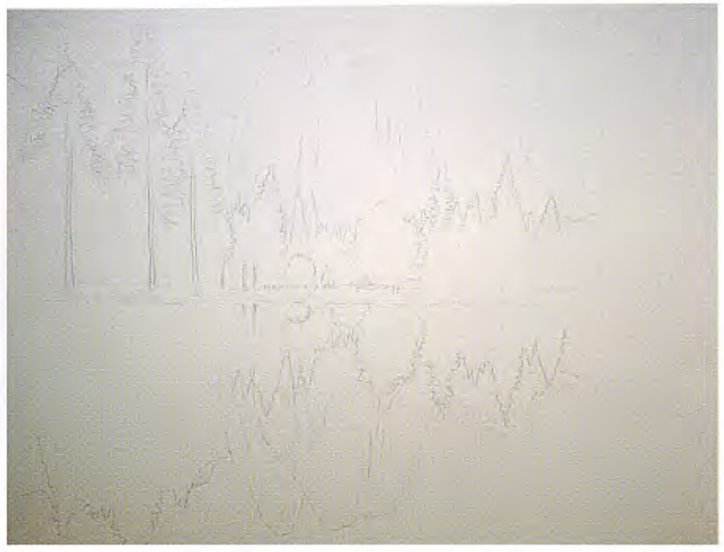
Cumbres en Yosemite

La composición de la fotografía funciona bien como base para una pintura. El pintor ha introducido una zona de hierba más clara entre los árboles para atraer la atención hacia la imagen, y ha creado una atmósfera diferente exagerando la neblina concentrada en la parte baja de las montañas y los reflejos.

PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Nueva goma guta
Rosa permanente
Verde vejiga

MATERIALES
Tabla de acuarela
Pinceles redondos, n.os 10 y 7
Pincel plano de 5 cm
Pluma
Lápices HB y 2B
Papel de cocina

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Capas superpuestas, página 16
Extracción de pintura, página 22



1 Bosqueje la escena a lápiz, trazando líneas más gruesas alrededor de las formas de los árboles, de forma que aún se puedan ver después de varias capas.

2 Aplique una capa irregular por encima de todo el papel con azul-violeta, creado a base de rojo veneciano y azul Winsor con un toque de violeta, pero deje intactas (en blanco) algunas clapas de luz en las montañas, con sus correspondientes reflejos sobre el agua. Haga coincidir las manchas oscuras de las montañas con manchas oscuras en el reflejo sobre el agua.

3 Utilice la misma mezcla de azul-violeta para perfilar los tonos medios de las montañas y rellene las formas de los árboles antes de que las líneas de lápiz desaparezcan bajo las capas de pintura. Para crear la ilusión de neblina detrás de los árboles, extraiga parte del pigmento con un papel de cocina humedecido con agua limpia (detalle).

6 De nuevo con el pincel plano aplique una capa de agua limpia sobre la parte derecha y una más oscura de azul-violeta sobre el resto del trabajo, volviéndola más oscura sobre el agua. Añada verde vejiga a la mezcla azul-violeta y pinte la hierba con el pincel redondo n.º 10. Pinte los árboles y sus reflejos con una mezcla más densa de los mismos colores utilizando el pincel n.º 10. Limpie el pincel y use la punta para extraer pigmento y crear algunas ondas en el agua. Aplique la misma técnica para crear neblina en el acantilado.

4 Dibuje pequeñas grietas en la superficie rocosa con la pluma. La pluma permite hacer líneas más finas que el pincel, y es más fácil de controlar.

5 Refuerce la forma de la superficie rocosa utilizando mezclas más oscuras de azul-violeta, y entonces aplique un tono más cálido sobre el cielo y los reflejos, con una mezcla de nueva goma guta y rosa permanente. Aplique el rosa también sobre las montañas, incluidas las zonas soleadas. Los reflejos son siempre más oscuros que el objeto reflejado, así que habrá que aplicar otra capa de azul-violeta sobre el agua con el pincel plano de 5 cm.

Peñascos soleados

La línea horizontal del río y la franja de la playa proporcionan un ancla para las paredes casi verticales de los peñascos. El pintor ha simplificado el follaje para centrar la atención en las rocas.

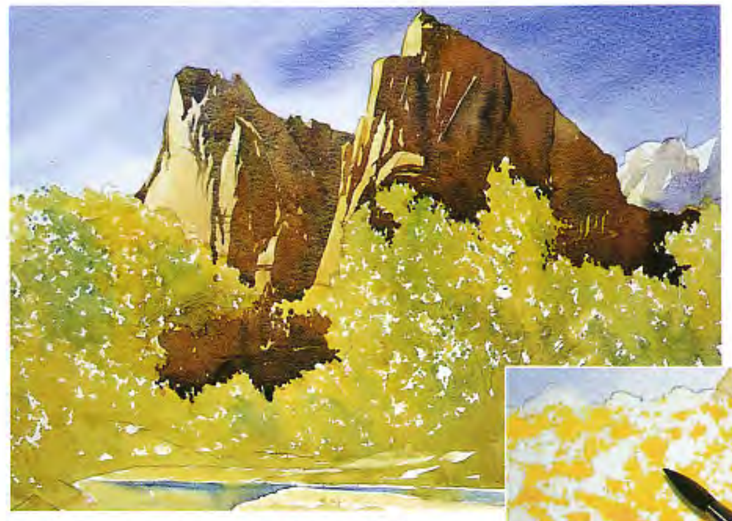
PINTURAS
Azul cobalto
Rosa granate
Marrón granate
Azul de ftalocianina
Violeta de manganeso
Amarillo puro
Amarillo indio
Naranja de cromo
Azul de manganeso
Azul ultramarino
Aguada blanca

MATERIALES
Papel rugoso para acuarela, 136 kg (640 g/m²)
Pinceles de pelo de marta, n.os 12 y 8
Pincel de detalle n.º 4

TÉCNICAS EMPLEADAS
Mezclas en la superficie, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20

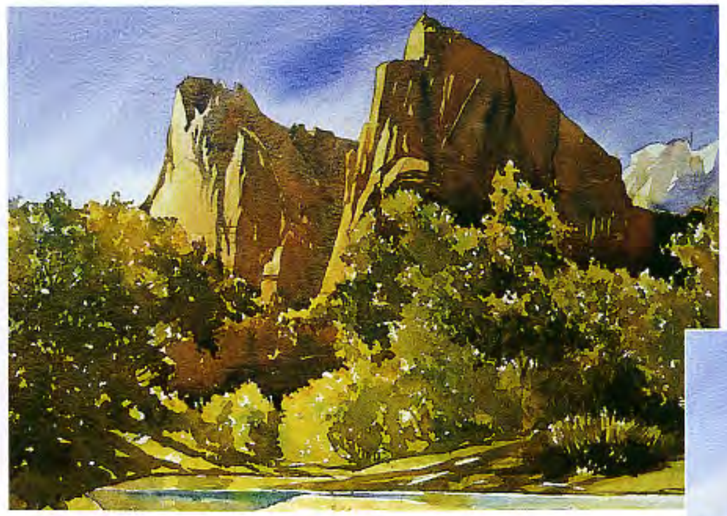
1 Dibuja la escena a lápiz y a continuación gire la mesa de dibujo al revés, humedezca el papel en la zona del cielo y aplique una capa de azul ultramarino, azul cobalto y rosa granate. Aplíquela con pinceladas diagonales para comunicar sensación de movimiento.

2 Cuando el cielo se haya secado, pinte las superficies rocosas con amarillo puro, y agréguele amarillo indio, naranja de cromo, marrón granate y un poco de violeta de manganeso, permitiendo que los colores se combinen, húmedo sobre húmedo. Con un pincel cargado, salpique amarillos primero, y después azules con un toque de rosa granate, sobre los árboles (detalle).



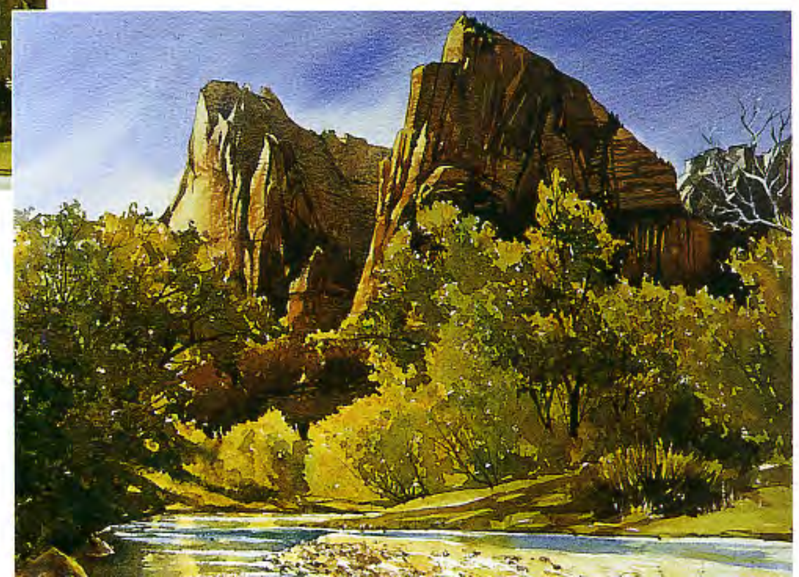
3 Pinte los árboles de arriba abajo con los amarillos y azules usados previamente, aplicando la pintura ligeramente con la punta del pincel (detalle). Pinte entonces la franja de agua con los mismos colores del cielo y salpique un poco de amarillo indio y rosa granate sobre el primer plano.

4 Rellene las sombras de las montañas con marrón granate, azul cobalto, violeta de manganeso y azul de manganeso. No los mezcle previamente: aplique cada color directamente y dejando que se mezclen sobre el papel. Mantenga la mesa inclinada de forma que la pintura se vaya mezclando a medida que fluye hacia abajo. Pinte alrededor de los árboles con la punta del pincel de forma poco estudiada.



5 Añada tonos oscuros a los árboles con una mezcla de verde más oscuro a base de azul de ftalocianina, marrón granate y amarillo puro, añadiendo más marrón granate en algunas zonas, especialmente en la izquierda, para amplificar los colores de las montañas. Vaya suavizando los bordes de los colores aquí y allá, y deje intactas clapas de los verdes claros originales para representar el efecto de la luz.

6 Extraiga algunos reflejos en el agua y deles unos toques con aguada blanca para representar destellos de luz. Trabaje de nuevo en las montañas, introduciendo toques fuertes de azul de ftalocianina, marrón granate y amarillo puro con el pincel de detalle para marcas los estratos. Varíe la fuerza y el grosor de estas marcas de pincel lineales, y tenga cuidado de no añadir sombra a las zonas soleadas. Finalmente, añada más tonos oscuros al follaje, donde sea necesario, y pinte los troncos de los árboles de la derecha con una mezcla potente de azul cobalto y marrón granate.



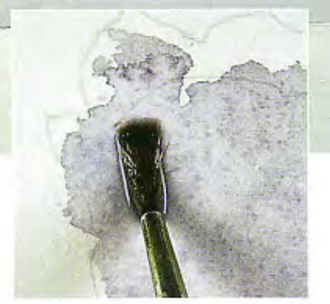
Cielo y colinas

El pintor ha suavizado los colores para ofrecer una interpretación más acorde con el medio de la acuarela, y ha introducido más verdes en el primer plano. Además, ha omitido muchos de los detalles.

PINTURAS
Violeta dioxacina
Gris de Payne
Azul cobalto
Azul cerúleo
Verde vejiga
Amarillo ocre
Tierra de sombra natural
Marrón granate
Amarillo de Nápoles

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Goma arábiga
Pincel de pelo de marta n.º 7
Pincel plano de 2,5 cm
Pincel de detalle
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Corridos, página 17
Granulación, página 19
Manejo del pincel, página 20



1 En primer lugar pinte las nubes, antes de pintar el cielo. Mezcle violeta dioxacina, gris de Payne y azul cobalto para crear un azul-gris acerado para las zonas de sombra. La mezcla no debería ser demasiado oscura. Añádale goma arábiga de manera que cualquier borde demasiado nítido pueda suavizarse añadiendo agua. Utilice un pincel n.º 7, haciéndolo rodar más que aplicando pinceladas normales; esto creará bordes irregulares (detalle).

2 Deje que la última capa se seque. Intensifique entonces el color e introduzca algunas nubes más oscuras. Igual que antes, haga rodar el pincel, y añada agua para crear corridos.

3 Una vez se hayan secado las nubes, mezcle azul cobalto y azul cerúleo y pinte el cielo. Utilice el mismo pincel n.º 7 y tenga cuidado de no invadir el terreno de las nubes. El azul cerúleo es uno de los pigmentos que tiende a adquirir una apariencia granulada al aplicarlo, lo que en este caso ayudará a dar interés al cielo.

4 Prepare un verde pálido a base de verde vejiga, amarillo ocre y gris de Payne con mucha agua y aplíquelo sobre las montañas lejanas. Una vez seco, repinte la misma zona con un gris más oscuro, preparado a partir de gris de Payne y un poco de tierra de sombra natural. Déjelo secar y a continuación aplique un naranja claro, a base de marrón granate, amarillo ocre y amarillo de Nápoles, sobre los acantilados de la izquierda y continuando hasta el primer plano. Para formar la colina del centro, permita que dos grises, claro y oscuro, se combinen sobre el papel (detalle).

5 Intensifique el color de los acantilados con una mezcla de marrón granate, amarillo ocre y un poco de tierra de sombra natural. Vaya rellenando las líneas verticales que provocan las sombras con la parte lateral del pincel plano, que le permitirá crea líneas finas. Emplee la mezcla de naranja más oscuro para las fisuras más superficiales y la mezcla verde-gris (usada para las colinas) para crear la sombra principal.

6 Prepare una mezcla de un verde apagado a base de verde vejiga y tierra de sombra natural, y use un pincel de detalle para rellenar cuidadosamente la franja de verde que cruza el terreno intermedio. Utilice el mismo pincel, con una mezcla de tierra de sombra natural, verde vejiga y amarillo ocre, para ir dibujando con cierto detalle las hierbas. Una vez seco, insista en las hierbas con una pluma. La matas de hierba son importantes para conseguir un primer plano interesante. Aplique varias capas separadas de trabajo a la pluma, dejando que se sequen cada vez antes de aplicar la siguiente.

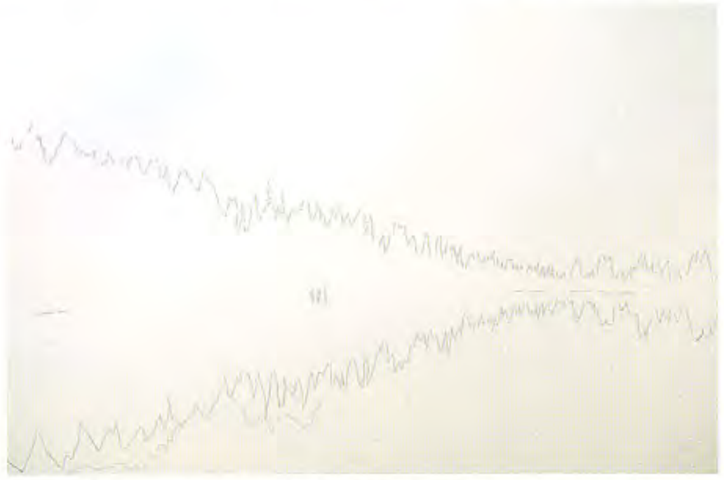
Lago de montaña

Lo que el pintor elimina de una imagen es tan importante como lo que decide incluir. En este caso, el pintor ha creado una obra simple pero impactante gracias a la omisión de varios detalles en el lago. También ha equilibrado las líneas verticales de los árboles con las líneas horizontales del cielo y sus reflejos.

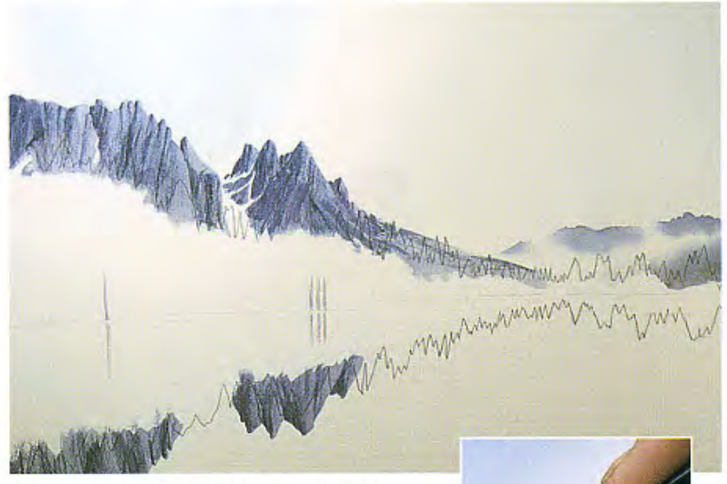
PINTURAS
Azul Winsor
Rojo veneciano
Violeta dioxacina
Azul cerúleo
Rosa granate
Naranja Winsor
Verde vejiga

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Pinceles planos, de 5 cm y 7,5 cm
Pinceles redondos, n.os 7 y 3
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Pinceladas dirigidas, página 20
Extracción de pintura, página 22



1 Dibuje la composición a lápiz. Cree trazos más gruesos al dibujar los árboles, de forma que aún se puedan distinguir después de aplicar varias capas.



2 Prepare un gris-violeta a partir de azul Winsor, rojo veneciano y violeta dioxacina, y perfile las montañas y sus reflejos con el pincel redondo n.º 7. Utilice la misma mezcla para añadir detalles, fisuras, sombras y textura con el pincel redondo pequeño.

3 Añada azul cerúleo a la mezcla gris-violeta y aplique el resultado sobre el trabajo entero con el pincel plano de 7,5 cm. Extraiga parte del pigmento de la parte derecha del cielo y añádale rosa granate para que se combine sobre el papel húmedo. Haga lo mismo en el agua para crear las mismas franjas de color pero en orden inverso, lógicamente.

4 Aplique una capa de la mezcla gris-violeta original sobre la parte superior del cielo, aplicándole gradualmente más agua limpia a medida que se vaya acercando al horizonte. Haga lo mismo en el reflejo sobre el lago, pero en orden inverso. Añada un haz de rosa granate y naranja Winsor tanto en el cielo como en el reflejo sobre el lago con el pincel plano de 5 cm (detalle).

5 Prepare otra mezcla potente del gris-violeta agregándole verde vejiga, y utilícela para pintar los árboles y su reflejo. Utilice el pincel redondo n.º 7 para perfilar las formas básicas, aclarando el color a medida que vaya retrocediendo en el espacio, y entonces añada ramas y detalles con el pincel redondo n.º 3.

6 Utilice la misma mezcla de verde oscuro para pintar los juncos que aparecen en primer plano, aplicando pinceladas cortas con el pincel redondo n.o 3. Finalmente, añádales varias líneas con la pluma mojada en la acuarela.

Olivar en España

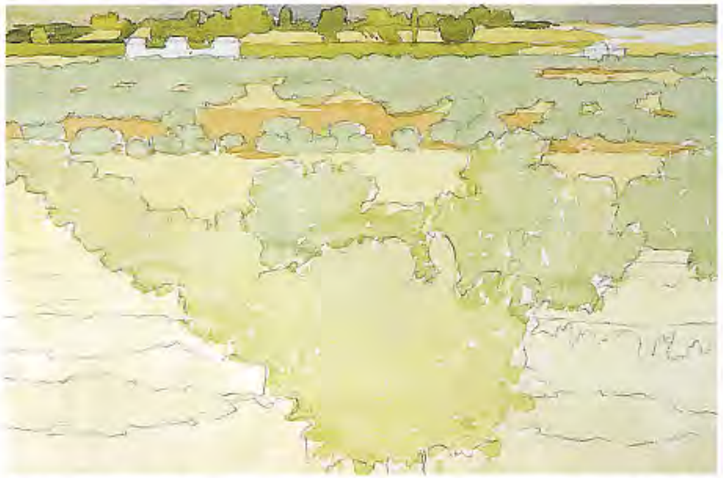
El cambio principal en la acuarela ha sido la simplificación de las colinas del fondo para evitar que compitieran con los olivos. El pintor ha alterado considerablemente los colores y los tonos, y los reflejos casi blancos sobre los árboles crean un ambiente más soleado y etéreo.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Azul cobalto
Tierra de sombra natural
Amarillo cobalto
Tierra de Siena tostada
Carmesí de alizarina
Ultramarino
Rojo claro

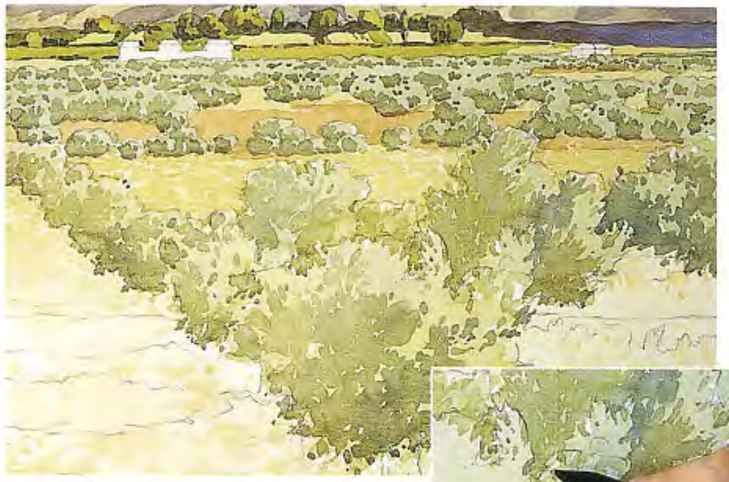
MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²)
Pincel de pelo de ardilla tipo fregona n.º 8
Lápiz 4B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Húmedo sobre seco, página 18
Manejo del pincel, página 20

1 Dibuje la composición a lápiz, concentrándose en las formas creadas por las filas de árboles y sus proporciones en relación a los árboles pequeños del fondo. Aplique una capa ligeramente gradual, mezcla de tierra de Siena natural, azul cobalto y tierra de sombra natural, sobre el cielo. Pinte los campos con amarillo cobalto y tierra de sombra natural, sin invadir el espacio de los árboles (detalle).



2 Pinte los campos más oscuros con una mezcla de tierra de Siena tostada y tierra de sombra natural; mezcle entonces amarillo cobalto, tierra de sombra natural y tierra de Siena tostada y cubra con esta mezcla las zonas de suelo soleadas. Prepare varias mezclas de amarillo cobalto y azul cobalto para los árboles y los campos verdes más alejados. Aplique una capa sobre los olivos con mezclas pálidas de tierra de Siena natural, amarillo y azul cobalto.



3 Pinte la franja de sombra lejana con azul cobalto y carmesí de alizarina; empiece entonces a reforzar las formas de los árboles con mezclas de tierra de Siena natural y azul cobalto, y amarillo y azul cobalto. Trabaje con la punta del pincel, con toquecitos y movimientos cortos (detalle). Cuando haya completado los árboles, puntee el suelo con tierra de Siena natural para añadir textura.

4 Pinte los tejados de las casas con tierra de Siena natural y carmesí de alizarina. Añada las sombras de los árboles cercanos con una fuerte mezcla de ultramarino y rojo claro. Esto producirá una sombra violeta que presentará un contraste adicional al suelo amarillo.

5 Pinte las líneas de los cultivos en el campo intermedio con una mezcla de amarillo y azul cobalto. Emplee una mezcla de ultramarino y rojo claro para las motas de sombra repartidas entre las hojas, y puntee sobre algunas partes del suelo con el mismo color (detalle). Recuerde que las marcas del pincel deben ser más pequeñas a medida que se vaya alejando para crear perspectiva. Pinte las puertas y las ventanas de las casas con pinceladas suaves.

6 Para completar el trabajo, añada puntitos de tierra de Siena tostada sobre el suelo para crear textura y añada algunas sombras más al follaje de los olivos con una mezcla de ultramarino y rojo claro.

Aulaga en flor

El pintor ha interpretado de una forma interesante y muy personal las aulagas del primer plano. Ha omitido gran parte de los detalles y se ha centrado en su forma general, de manera que la transición entre el primer plano y el terreno intermedio es menos abrupta.

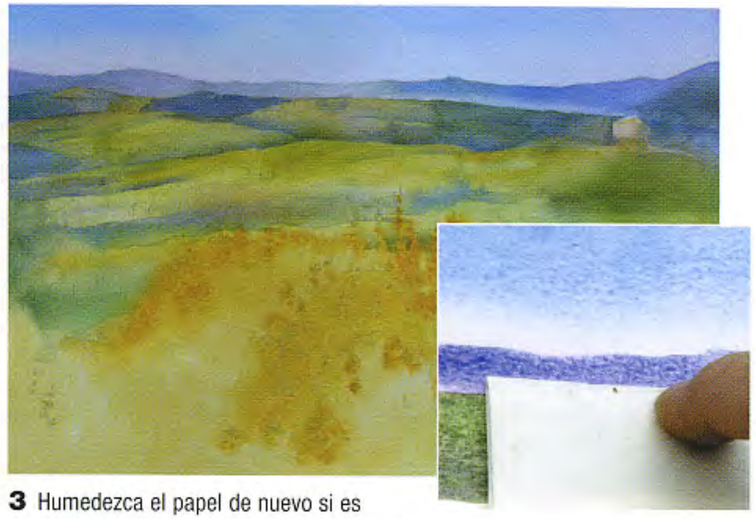
PINTURAS
Amarillo de cadmio
Azul cobalto
Rosa permanente
Violeta ultramarino
Verde brillante
Verde óxido de cromo
Rojo indio
Azul ultramarino
Verde vejiga
Amarillo ocre

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz
Máscara líquida
Pinceles n.ºs 9, 5 y 2
Pincel de detalle
Papel de cocina

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22

1 Bosqueje de forma general los puntos principales del paisaje. Humedezca la mitad inferior del papel con agua limpia y entonces aplique una capa de amarillo de cadmio con el pincel n.º 9. Sin dejar que se seque completamente, agregue más color a las espigas brillantes del primer plano.

2 Una vez seco, humedezca la zona del cielo y las colinas lejanas, y aplíqueles una capa multicolor, con azul cobalto en la parte superior y rosa permanente en la parte inferior. Aplique máscara líquida sobre las zonas más brillantes de las espigas de aulaga.



3 Humedezca el papel de nuevo si es necesario, y entonces pinte las colinas lejanas con violeta ultramarino. Añada verde brillante a las colinas más cercanas y toques de verde óxido de cromo y rojo indio sobre ambas zonas. Pinte la villa con una capa pálida de rojo indio. Añada una mezcla más intensa de amarillo de cadmio sobre el primer plano, déjela secar y entonces aplique máscara líquida sobre algunas flores más. Utilizando mezclas de azul cobalto, azul ultramarino y violeta ultramarino, pinte sombras sobre las colinas onduladas y, sin dejar que se sequen completamente, extraiga color del borde inferior para simular neblina (detalle). Aplique una capa verdosa detrás de las espigas de flores.

4 Empiece ahora a centrarse en el detalle. Pinte todos los árboles y arbustos con los pinceles más pequeños, usando los azules y los verdes de la paleta: trabaje húmedo sobre húmedo en algunas zonas y húmedo sobre seco en otras para conseguir una mezcla de bordes suaves y bordes abruptos. Continuando con los azules y los verdes, añádale los árboles y las sombras a la villa. Humedezca las zonas de sombra en el primer plano y aplíqueles verde vejiga y rojo indio. Deje que los colores fluyan libremente, y entonces utilice un pincel de detalle para pintar las espigas.

5 Añada las últimas sombras al conjunto usando las mismas mezclas que en el paso 4 con toques de violeta ultramarino y pinte las ventanas de la villa. Aplique capas más intensas de rojo indio y violeta sobre los arbustos del primer plano y cree más espigas con el pincel de detalle.

6 Retire la máscara de las flores amarillas y añádales mezclas más oscuras de amarillo de cadmio y amarillo ocre para darles forma. Añádales azul cobalto a las sombras de los árboles para hacerlas brillar.

Henares a final de verano

El mayor cambio respecto a la fotografía ha sido la total eliminación del cielo azul, convirtiendo las oscuras colinas y el primer plano en un marco para el campo y la valla iluminados por el sol. La omisión del azul ha permitido al artista presentar un esquema cromático cálido mucho más coherente.

PINTURAS
Amarillo indio
Oro quinacridona
Tierra de Siena quinacridona
Rosa permanente
Violeta rojo brillante
Azul de manganeso
Violeta Winsor
Carmesí de alizarina
Azul cobalto
Ultramarino
Lago escarlata
Ocre brillante

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Máscara líquida
Pluma o instrumento de punta fina
Pincel ancho para aguadas, de 5 cm o de 4 cm
Pinceles planos, de 6 mm y de 2,5 cm
Pinceles pluma de pelo de ardilla, n.os 8, 6, 4 y 2
Espátula
Pincel sintético plano, pequeño

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Manejo del pincel, página 20
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22

1 Para conseguir el brillo propio de los últimos compases de la tarde sobre las hierbas, y para conseguir un efecto suave, humedezca la zona. Aplique entonces una capa clara de amarillo indio. Sin que el papel se haya secado completamente, refuerce el primer plano aplicándole una capa de oro quinacridona y tierra de Siena quinacridona.

2 Aplique máscara líquida para proteger las hierbas que se encuentran en primer plano (marcadas aquí con azul). Más adelante aplicará máscara líquida adicional sobre capas más oscuras para crear variedad en el tono y el color de las hierbas del primer plano. Esto ayudará a retener su bonito brillo de atardecer cuando se aplique un pigmento más oscuro sobre el terreno intermedio y el primer plano. Utilice un instrumento de punta fina, por ejemplo una pluma, o el aplicador que algunas máscaras líquidas llevan consigo.

3 Aplique una capa clara de tierra de Siena quinacridona y rosa permanente sobre las colinas del fondo, sobre el terreno intermedio y alrededor de la valla y las hierbas del primer plano. Sin dejar que se seque, aplique otra capa de tierra de Siena quinacridona y violeta rojo brillante, mediante un movimiento del pincel que comunique la ondulación de las colinas. Use la misma mezcla para pintar las partes sombreadas de los almiares, sus sombras y la parte más plana del campo. Mezcle tierra de Siena quinacridona y azul de manganeso y aplíquelos sobre la parte sombreada del campo y alrededor de la valla y las hierbas del primer plano.

4 Pinte las colinas oscuras con una mezcla potente de tierra de Siena quinacridona y violeta rojo brillante, bordeando bien los almiares y el límite del campo. Allí donde se encuentran la colina soleada y la sombreada, utilice el pigmento más oscuro para añadir definición a las zonas soleadas. Agregue tierra de Siena quinacridona mezclado con violeta Winsor sobre el pigmento aún húmedo para crear variaciones de color, y aplique también esta mezcla sobre la parte superior de la colina del medio. Perfile los almiares agregándoles una mezcla de tierra de Siena quinacridona y rosa permanente primero y una mezcla de tierra de Siena quinacridona y carmesí de alizarina después.

5 Aplique más máscara líquida sobre las capas más cálidas y oscuras del primer plano. Esto reservará hierbas de diferente color para más adelante. Aplique ahora la mezcla de Siena quinacridona y carmesí de alizarina sobre la parte izquierda del primer plano. Sin dejar que se seque, agregue tierra de Siena quinacridona y violeta rojo brillante sobre el primer plano más cercano, y entonces añádales mezclas de un verde medio a base de amarillo indio y azul cobalto. Refuerce la parte sombreada del campo antes de retirar la máscara.

6 Añada detalle a las espigas con una mezcla clara de amarillo indio, y aplique este mismo color sobre las briznas de hierba para reforzar su aire soleado. Prepare una mezcla de lago escarlata y amarillo indio, y utilícela para esmaltar parte de la hierba y reforzar algunos detalles de la valla. Con un pincel plano sintético de 6 mm, extraiga pigmento en partes del campo y la colina del medio para crear reflejos. Utilice el mismo pincel para suavizar algunos contornos de las hierbas del primer plano.

Luz del atardecer

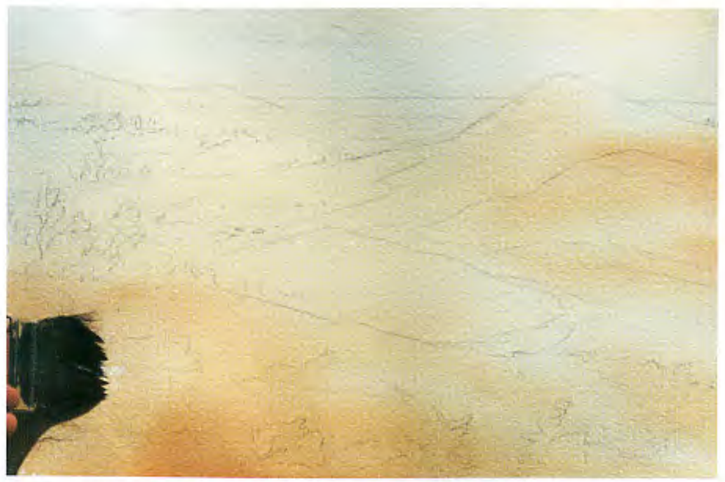
Esta fotografía contiene mucho detalle y colores vivos en los campos de la zona intermedia, que el pintor ha suprimido para crear una mayor sensación de espacio. Los arbustos del primer plano que el pintor ha añadido tienen un papel importante, ya que equilibran los tonos oscuros de la montaña con los arbustos de la izquierda que separan el primer plano de los campos.

PINTURAS
Amarillo de cadmio
Blanco de titanio (acrílico)
Amarillo ocre
Naranja de cadmio
Negro de Marte (acrílico)
Azul cerúleo
Violeta quinacridona
Ultramarino
Amarillo de cadmio
Rojo de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Rasqueta de madera (herramienta de madera con extremos afilados, tipo cincel) o instrumento puntiagudo similar
Pincel plano de 2,5 cm de pelo natural
Pincel redondo de bambú n.º 6

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales y multicolor, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Raspado, página 23

1 Empiece con un dibujo bastante detallado que capture la sensación de perspectiva que es tan dominante en esta imagen. Dibuje las copas de los árboles y las colinas guardando la correcta proporción con el mar de fondo. Bosqueje suavemente las principales formas de las nubes.



2 Humedezca la superficie con agua limpia. Utilice un pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla para aplicar una capa de amarillo de cadmio mezclado con blanco de titanio acrílico, aplicada selectivamente, con toques en la zona del cielo, el fondo, la zona intermedia y el primer plano. Sin dejar que se seque, añada un tono más oscuro de amarillo ocre y naranja de cadmio en la parte derecha de la base de la colina y en el primer plano.

3 Una vez seco, rehumedezca la zona del cielo y aplique una capa abundante de violeta-gris en el fondo, preparado a base de blanco de titanio, negro de Marte, azul cerúleo y violeta quinacridona.

4 La montaña del fondo, el valle verde, las colinas y el primer plano deben trabajarse húmedo sobre húmedo. Dibuje las formas mediante pinceladas rápidas y atrevidas, centrándose en los patrones generales. Permita que partes del amarillo original puedan verse aún. Utilice una mezcla de ultramarino y blanco de titanio, con un toque de negro de Marte para las montañas. Cree los tonos verdes a partir de una mezcla de amarillo ocre, azul ultramarino y negro de Marte.

5 Rehumedezca las zonas de sombras más oscuras del fondo, la montaña grande de la derecha, las zonas bien perfiladas que están debajo de ésta y los arbustos que están en primer plano. Aplique una mezcla de ultramarino, amarillo de cadmio y negro de Marte, que producirá un tono que añadirá profundidad y contraste. Sin dejar que se seque completamente, añada más negro de Marte a la mezcla y aplíquela sobre las zonas de sombras más oscuras de la montaña, las partes inferiores del primer plano y los arbustos que quedan detrás. Utilice una rasqueta de madera para representar los troncos y las ramas de los árboles y algunos detalles del primer plano. Utilice una mezcla de rojo de cadmio diluido para dar algunos toques con el pincel sobre las zonas del primer plano, de forma que ofrezcan más contraste con los verdes.

6 Oscurezca la zona media para destacarla de los campos lejanos. Añada los árboles pequeños con la punta de un pincel redondo pequeño. Emplee el mismo método para dibujar el camino que va del primer plano hasta los campos de la zona media. Añada un toque de rojo de cadmio a los tejados de las granjas del fondo. Para crear textura, realice un texturado con un pincel de 7,5 cm sobre algunas zonas del primer plano con tonos verdosos mezclados a partir de amarillo de cadmio y ultramarino.

Faro de invierno

Aunque la composición de la acuarela ha cambiado poco, el pintor ha optado por una atmósfera invernal y más sombría, no sólo añadiendo nieve en las rocas, sino usando también un esquema cromático basado en mezclas de azul oscuro.

PINTURAS
Rosa permanente
Azul cobalto
Ultramarino
Tierra de Siena natural
Tierra de Siena tostada
Amarillo de cadmio oscuro
Rojo claro

MATERIALES
Papel rugoso para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²)
Pinceles de pelo de marta redondos y muy finos, n.os 12, 8 y 3
Escalpelo o cuchilla afilada
Lápiz 2B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas lisas, página 16
Capas graduales y multicolor, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Extracción de pintura, página 22
Raspado, página 23

1 Dibuje las rocas y los edificios a lápiz cuidadosamente y aplique los tres colores básicos trabajando húmedo sobre húmedo. Para el cielo, use una mezcla clara de ultramarino y rosa permanente, que avance hacia un tierra de Siena natural cerca del horizonte. Una vez seca, aplique sobre el mar una capa relativamente lisa de ultramarino pálido. Sin dejar que se seque, extraiga pigmento para representar la espuma blanca al romper las olas contra las rocas (detalle).

2 Humedezca toda la zona del cielo con agua limpia y, sin dejar que se seque del todo, aplique mezclas de ultramarino, azul cobalto y rosa permanente, dejando zonas claras para las nubes, imitando las formaciones de la fotografía con toda la fidelidad que le sea posible.

3 Una vez seco, pinte los árboles y los edificios con el pincel de detalle y el pincel redondo n.º 3. Utilice varias mezclas de rojo claro, ultramarino y tierra de Siena tostada para los edificios, y mezclas de ultramarino, amarillo de cadmio oscuro y rojo claro para los pinos oscuros. Mantenga un estilo bastante libre. Una vez seco, emplee la técnica del raspado para crear reflejos blancos con una cuchilla afilada (detalle).

4 Ahora refuerce las rocas y el liquen, utilizando varias combinaciones de ultramarino, rojo claro, amarillo de cadmio oscuro y tierra de Siena tostada. Pinte los tonos más oscuros primero y las capas más claras después. Permita que los colores se combinen sobre el papel, trabajando húmedo sobre húmedo, pero deje visibles zonas de la primera capa, con bordes nítidos, para representar las manchas de nieve.

5 Humedezca toda la zona del mar con agua limpia, y aplíquele una mezcla potente de rojo claro, ultramarino y azul cobalto, oscureciendo el color en el primer plano para crear profundidad. Utilice un pincel ligeramente humedecido para suavizar los contornos de las olas al romper contra las rocas.

6 Finalmente, ajuste el color ahí donde sea necesario, pero vigilando que no se le vaya la mano, y utilice la cuchilla de nuevo para raspar y crear pequeñas manchas de espuma flotando en el primer plano y unos pocos reflejos lineales encima de la roca de la derecha.

Capilla y cipreses

En este trabajo las nubes se han convertido en un elemento mucho más dominante, con sólidas formas que actúan como contrapeso a las de los árboles.

PINTURAS
Azul cerúleo
Azul cobalto
Amarillo ocre claro
Rojo de cadmio
Amarillo de Nápoles
Violeta dioxacina
Amarillo ocre
Marrón granate
Gris de Payne
Verde vejiga
Tierra de sombra natural
Naranja de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²)
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 10 y 7
Esponja natural pequeña
Pincel plano de 2,5 cm
Pincel de detalle
Goma arábiga
Pluma
Lápiz HB

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales, página 16
Agregar colores, página 17
Manejo del pincel, página 20
Pintar con esponja, página 24

1 Pinte el cielo con un pincel n.º 10 y una mezcla de azul cerúleo y azul cobalto con mucha agua. Aplíquela como una capa gradual, más clara en el horizonte, y trabaje los colores con cuidado alrededor de la capilla. Cree las nubes redistribuyendo el pigmento con una esponja, de forma que se formen zonas claras y oscuras (detalle). Una vez seco, aplique una capa de amarillo ocre claro mezclado con un poco de rojo de cadmio y amarillo de Nápoles sobre el campo.

2 Siga trabajando en el cielo: añádale violeta dioxacina y un poco de azul cobalto. Pinte las nubes con pinceladas largas del pincel de pelo de marta n.º 7, arrastrando la pintura a lo ancho del papel para crear bordes irregulares. Sin dejar que se seque, agregue más color para reforzar el tono (detalle).

3 Pinte la capilla con una capa de amarillo ocre, marrón granate y amarillo de Nápoles. Oscurezca la fachada sombreada añadiendo un poco más de amarillo ocre y marrón granate. Con un pincel de detalle, lleve parte de este color al campo, con garabatos en varias direcciones (detalle).

4 Añada violeta dioxacina y gris de Payne a la mezcla anterior y pinte los detalles de la capilla, la zona de sombra, la puerta y la abertura redonda. Una vez seco, prepare una mezcla verde oscura a base de verde vejiga, gris de Payne y un poco de tierra de sombra natural para pintar los árboles. Utilice un pincel de detalle para los más pequeños, y la esponja para los más grandes, de forma que el contorno del follaje quede irregular (detalle). Puede añadir más pintura con un pincel de pelo de marta n.º 7.

5 Pinte los troncos con un marrón claro hecho a partir de tierra de sombra natural y amarillo ocre. Una vez seco, oscurezca la sombra del edificio con una mezcla violeta dioxacina y naranja de cadmio. Agregue abundante pintura oscura cuidadosamente alrededor de los árboles con el pincel de detalle. Cuando las capas previas se sequen, trabaje en el campo aplicando pinceladas dirigidas con mezclas de naranja claro, a partir de amarillo ocre claro y naranja, y amarillo ocre con naranja de cadmio y tierra de sombra natural.

6 Añada un poco de goma arábiga a esta mezcla color de tierra, de forma que, una vez seca, pueda manipularse añadiéndole agua. Aplique pinceladas diagonales en distintas direcciones para producir una sensación de movimiento en el campo. Salpique agua en el papel y suavice las pinceladas originales, y entonces insista en las marcas del campo con un pincel de detalle y con una pluma. Finalmente, dibuje la cruz y el enladrillado de la capilla con un lápiz HB.

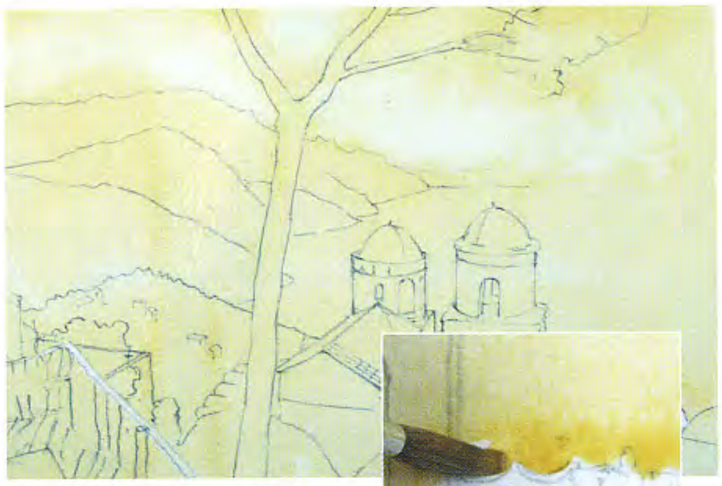
Luz sobre el agua

Para simplificar la composición, el pintor ha eliminado la embarcación y el árbol de la izquierda, y ha recortado la copa del pino principal. De esta forma se ha centrado en contrastar los colores pálidos y delicados del cielo y el fondo con el primer plano y sus variaciones de color.

PINTURAS
Tierra de Siena natural
Azul cobalto
Rosa permanente
Amarillo cobalto
Tierra de Siena tostada

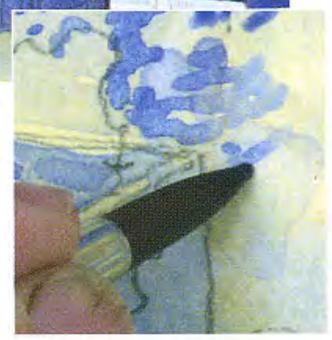
MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Esponja
Pinceles de pelo de marta redondos, n.os 20, 14 y 6

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Húmedo sobre húmedo, página 18
Manejo del pincel, página 20
Extracción de pintura, página 22



1 Dibuje la composición a lápiz, y entonces aplique una capa diluida de tierra de Siena natural sobre todo el papel, excepto el fragmento blanco de edificio de la derecha y los tejados rojizos más claramente iluminados (detalle). Extraiga pigmento con una esponja en partes del cielo, y entonces utilice un pincel limpio humedecido para extraer color de encima de la baranda.

2 Prepare una mezcla de azul cobalto con un toque de rosa permanente, y aplíquela (húmedo sobre húmedo) sobre el mar y el cielo. Deje visible la capa amarilla en el centro del cielo y la zona izquierda del mar. Déjelo secar ligeramente, y entonces aplique la misma mezcla sobre la tierra y los edificios. Agregue un color más oscuro en el cabo. Igual que antes, reserve los tejados y el fragmento blanco de edificio de la derecha.



3 Cuando la pintura esté casi seca, prepare una segunda mezcla de azul y rosa permanente en diversas proporciones para las colinas del medio, el árbol y las sombras de los edificios (detalle). Use la misma mezcla para representar el pueblo en la costa intermedia, pintando las sombras y sin detallar en exceso.

4 Aplique una capa de tierra de Siena tostada por encima de los tejados, incluidos los del pueblo, y utilícelo también para todas las sombras oscuras, incluido el árbol. Utilice un color fuerte dentro de la torre para que la luz que pasa a través de la ventana destaque más. En la copa del árbol, aplique marcas de pincel curvas y pequeños toques para imitar el follaje.

5 Mezcle tierra de Siena natural y un poco de amarillo cobalto para pintar las colinas circundantes. Utilice esta mezcla también para el follaje, el techo de la iglesia y la zona de terraza delimitada por la baranda.

6 Finalmente, oscurezca algunos detalles de los edificios y la baranda con una mezcla de tierra de Siena tostada y azul cobalto. Reforzar la imagen en capas sucesivas, de las frías a las cálidas en el primer plano, proporcionará una sentido de la distancia.

Iglesia en la ladera

Esta composición se ha basado claramente en la de la fotografía. Sin embargo, el pintor le ha añadido algunos árboles pequeños a la izquierda para guiar la vista hacia la iglesia. Además, el primer plano oscuro ha sido reemplazado con franjas de hierba soleada.

PINTURAS
Azul Winsor
Azul cerúleo
Rojo veneciano
Amarillo de Nápoles
Verde vejiga
Tierra de sombra tostada

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Máscara líquida
Pluma
Regla
Papel de cocina
Sal
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 10 y 3

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre seco, página 18
Máscara líquida, página 21
Extracción de pintura, página 22
Salpicado, página 23

Salpicado con sal, página 25

1 Dibuje la composición a lápiz y aplique máscara líquida sobre las paredes soleadas de la iglesia. Utilice una pluma y una regla para trazar las líneas rectas de los edificios. Aplique máscara líquida también sobre las zonas más iluminadas de los árboles y la hierba.

2 Aplique sucesivas capas sobre las montañas con el pincel plano grande y una capa diluida de azul Winsor, azul cerúleo y un toque de rojo veneciano. Deje que cada una de las capas se seque antes de trabajar en la siguiente. Extraiga pigmento del valle con un poco de papel de cocina.

3 Pinte el cielo con la misma mezcla azul y esta vez cubra también las colinas. Combine el color con agua limpia. Utilice el pincel plano grande para cubrir la zona de tierra con amarillo de Nápoles. Déjelo secar completamente y vuelva a repasar toda la zona con una mezcla de amarillo, verde vejiga y un poco de la mezcla azul. Utilice el pincel redondo grande para los árboles, agregando verdes más oscuros preparados a base de verde vejiga y la mezcla azul. Espolvoree un poco de sal por encima y déjelo secar.

4 Pinte los cipreses que hay detrás de la iglesia con una versión oscura de la combinación de verde vejiga y la mezcla azul, y trabaje con ella en los edificios. Pinte las sombras sobre la iglesia con una mezcla de tierra de sombra tostada y la mezcla azul, punteando con el pincel redondo pequeño para dar textura (detalle). A continuación sírvase del pincel plano grande para añadir otra capa azul al cielo, las montañas y la iglesia.

5 Retire la máscara y aplique una capa diluida de amarillo de Nápoles con un toque de tierra de sombra tostada sobre las zonas soleadas de la iglesia. Refuerce las sombras y los árboles del primer plano: para las zonas más oscuras utilice el verde mezclado previamente para los cipreses, y para las sombras sobre la hierba amarilla utilice sólo el azul. Sin dejar que se seque, extraiga parte de la pintura con un poco de papel de cocina humedecido (detalle).

6 Para completar las hierbas, extraiga parte del pigmento con papel de cocina humedecido, dejando sólo una muestra del color que había allí previamente. Ahora aparecerá más seco y polvoriento. Salpique un poco de amarillo de Nápoles sobre las zonas de sombra para crear algunas flores; suavice las sombras de los edificios con papel de cocina humedecido. Dibuje un poco de hierba utilizando la pluma mojada en amarillo de Nápoles.

Camino entre viñas

El pintor ha desplazado el edificio hacia la derecha y ha aumentado la zona del campo pálido de la izquierda para equilibrar el impacto de la carretera. También ha intensificado los colores mediante el uso del rojo y el rojo-marrón, y ha variado el ángulo que forman las líneas del campo arado y las viñas para crear diagonales que guíen hacia el edificio.

PINTURAS
Azul cobalto
Naranja de perinona
Violeta cobalto
Azul de manganeso
Lago escarlata
Amarillo indio
Tierra de Siena quinacridona
Oro quinacridona
Amarillo cobalto
Nueva goma guta
Ultramarino
Rojo violeta brillante

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Papel carbón
Lápiz blando
Cepillo de dientes
Pincel ancho para aguadas, de 5 cm o de 4 cm
Pinceles planos, de 6 mm y de 2,5 cm
Pinceles pluma de pelo de ardilla, n.os 8, 6, 4, 2 1 y 00

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Salpicado, página 23

1 El camino es un elemento muy importante en esta composición, ya que conecta todos los elementos y guía hacia el monasterio, que es sin duda el punto focal de la imagen. Aquí el pintor ha realizado dos estudios preliminares: un plan lineal para ubicar las partes de la obra en la posición óptima (detalle) y un dibujo tonal para ubicar correctamente la luz y los tonos oscuros. Para hacer el dibujo tonal, coloque papel carbón encima del bosquejo inicial y utilice un lápiz blando para "colorear" los tonos claros, medios y oscuros. Deje el papel en blanco para el más claro.

2 Pinte el monasterio con una mezcla cálida de gris, preparado a base de azul cobalto y naranja de perinona. Añada violeta cobalto en las zonas más cálidas y azul de manganeso para las más frías y oscuras. Para el tejado, mezcle lago escarlata con amarillo indio. Deje la fachada del edificio blanca de momento. Aplique una capa de tierra de Siena quinacridona y violeta cobalto sobre la carretera y utilice un cepillo de dientes para salpicar tierra de Siena quinacridona, violeta cobalto y oro quinacridona y crear textura (detalle). Sin dejar que se seque, pinte la parte central del camino cubierta de hierba con una mezcla de azul cobalto y amarillo indio.

3 Pinte el cielo con una mezcla oscura de azul cobalto y naranja de perinona. Rodee las casas en lo alto (resérvelas en blanco). Pinte entonces los campos verdes (las zonas soleadas) con capas de azul de manganeso y amarillo cobalto. Sin dejar que se seque, añádales sombreado con mezclas de azul cobalto y nueva goma guta. Una vez seco el cielo, pinte los árboles en lo alto de la colina con una mezcla oscura de ultramarino y amarillo indio. La combinación de las capas inferiores y la mezcla azul-naranja volverá más oscuros los árboles y cubrirá el cielo, lo que creará sensación de distancia.

4 Aplique mezclas de azul de manganeso y amarillo cobalto sobre las zonas soleadas de las colinas, y entonces sombréelas con capas de azul cobalto y nueva goma guta. Para definir los campos, las colinas y el follaje, mezcle azul cobalto y amarillo indio para crear verdes más oscuros. Pinte de nuevo alrededor de las casas pequeñas. Utilizando la mezcla verde, pinte los campos cultivados marcando las filas con punteado. Una vez seco, aplique una capa de rosa-marrón a base de tierra de Siena quinacridona y un poquito de azul cobalto sobre estos mismos campos. Utilice el mismo color para cubrir el blanco de los edificios de la colina.

5 Siga reforzando los campos con los verdes ya empleados para las viñas. Utilice un rojo-marrón fuerte, preparado a base de tierra de Siena quinacridona y violeta cobalto, para el suelo que rodea las vides, y entonces aplique toques de una mezcla de tierra de Siena quinacridona y rojo violeta brillante siguiendo las filas de las vides. Varíe los métodos de aplicación para crear diferentes texturas. Para las zonas más suaves, la pintura puede aplicarse con pinceladas largas y fluidas. Para las más oscuras y tupidas, aplique pigmento menos diluido.

6 Complete el verde de los campos y el follaje con las mismas mezclas, pero intensificando los colores en el primer plano. Pinte las rocas del terreno intermedio con el rojo-marrón utilizado para el campo arado, lo que creará movimiento a lo ancho de la composición. Pinte las amapolas con lago escarlata y nueva goma guta, trabaje en las hierbas que las rodean aplicando color mediante pinceladas cortas en diagonal, avanzando de claro a oscuro. Una vez seco, utilice un pincel plano de 6 mm humedecido para extraer pigmento y crear reflejos lineales.

Campos de lavanda

El pintor ha alterado significativamente el énfasis del trabajo reduciendo la importancia del pueblo soleado. Para ello ha evitado los fuertes contrastes tonales de la fotografía.

PINTURAS
Azul cerúleo
Azul cobalto
Violeta dioxacina
Gris de Payne
Tierra de sombra natural
Verde vejiga
Amarillo ocre
Marrón granate
Naranja de cadmio
Ultramarino

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Esponja natural pequeña
Pincel de pelo de marta redondo n.º 10
Pincel de detalle
Pincel en abanico para mezclas
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Reservar papel en blanco, página 21
Pintar con esponja, página 24

1 Humedezca las zonas donde estarán las nubes con una esponja pequeña y un pincel redondo n.º 10. Siga con el mismo pincel y pinte el cielo con una mezcla de azul cerúleo y azul cobalto, dejando que el color fluya hacia estas zonas humedecidas (detalle). Aplique la mezcla azul también sobre las colinas lejanas. Una vez secas, repáselas con la misma mezcla oscurecida con violeta dioxacina y gris de Payne.

2 Refuerce el color de las colinas con otra capa del azul oscuro, y entonces prepare una mezcla acuosa de tierra de sombra natural, verde vejiga y amarillo ocre. Utilice esta pintura para pintar la ladera, rodeando cuidadosamente los edificios con un pincel de detalle (detalle). Añada un poco de violeta dioxacina a la mezcla verde y aplique color sobre el campo más cercano.

3 Pinte ahora los edificios con una mezcla de terracota creada a partir de marrón granate, tierra de sombra natural y amarillo ocre para los tejados, y una mezcla de naranja de cadmio y un poco de ultramarino para las zonas sombreadas de las paredes. Utilice el pincel de detalle para crear manchas más oscuras de color entre las casas.

4 Para crear una gama de verdes en el paisaje utilice mezclas de verde vejiga, amarillo ocre, tierra de sombra natural y violeta dioxacina, y aplíquelas con el pincel n.º 10. Utilice el pincel de detalle para definir (detalle). Deje caer gotas de pintura para representar árboles o grupos de hojas. Traiga los verdes también a las líneas que hay entre fila y fila de lavanda.

5 Una vez secas las capas anteriores, añada más árboles y follaje utilizando una gama de verdes preparada a partir de mezclas de verde vejiga, tierra de sombra natural, gris de Payne y amarillo ocre. Intensifique algunos de estos verdes alrededor de los edificios. Utilice el pincel de detalle para aplicar la pintura en zonas complicadas. Utilice una esponja mojada en pintura para marcar el contorno irregular del follaje detrás del campo de lavanda y cree los árboles más grandes (detalle). Humedezca la esponja primero para que retenga más pintura.

6 Con un pincel en abanico para mezclas, pinte los arbustos de lavanda con una mezcla de violeta dioxacina y ultramarino. Deje que el color forme charcos, que al secarse se oscurecerán. Una vez secos, pinte las zonas verdes que quedan entre las filas de lavanda con verde vejiga mezclado con un poco de amarillo ocre, y añada gris de Payne y violeta dioxacina para la sombra creadas por los arbustos.

Aldea griega en la colina

Aparte de adaptar la fotografía a su propio estilo, como cambios principales el pintor ha añadido una nube más oscura en la parte superior derecha del cielo para equilibrar las nubes blancas de la parte izquierda, ha creado un primer plano con menos contrastes y ha aclarado el tono general.

PINTURAS
Blanco de titanio (acrílico)
Negro de Marte (acrílico)
Ultramarino
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Naranja de cadmio

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Máscara líquida
Pincel plano de 7,5 cm de pelo de ardilla
Pincel plano de 2,5 cm de pelo natural
Pincel redondo de bambú n.º 6
Goma de borrar

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Reservar papel en blanco, página 21
Máscara líquida, página 21
Texturado, página 25

1 La fotografía es bastante compleja, con mucho detalle. Al crear su dibujo a lápiz, intente simplificar el conjunto. Concéntrese en los patrones generales y esquemas. Una vez completado el dibujo, aplique máscara líquida sobre los pequeños edificios del terreno intermedio.

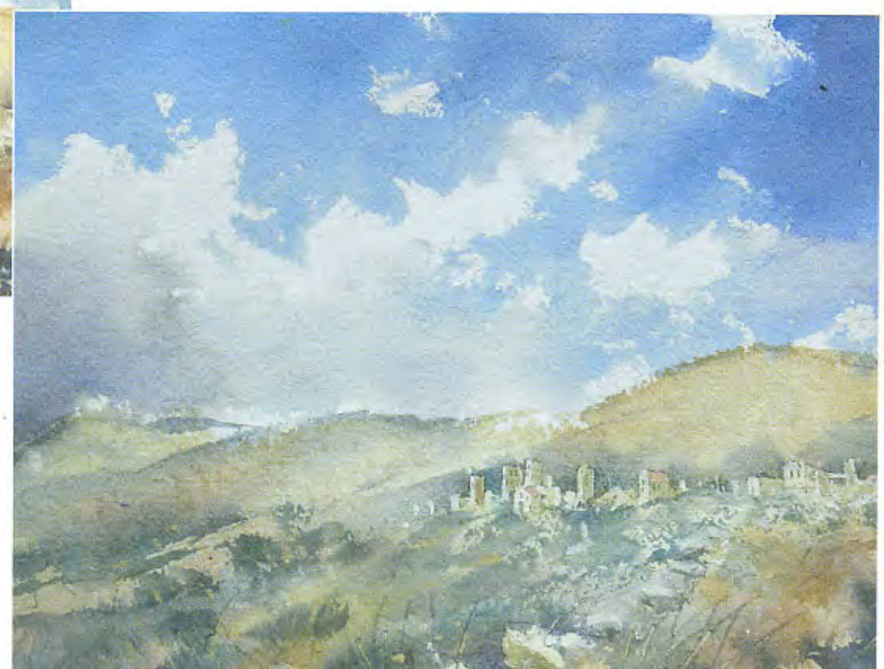
2 Humedezca la mitad inferior del cielo y aplíquele una capa gris abundante, mezcla de blanco de titanio, negro de Marte y ultramarino. Déjelo secar antes de pintar la mitad superior, más oscura, con ultramarino fuerte, pintando cuidadosamente alrededor de las nubes blancas. Pinte ahora la nube oscura de la parte superior derecha con el pincel plano de 7,5 cm.

3 Humedezca la zona entera de las montañas y el suelo, y entonces aplíquele una capa abundante de amarillo ocre. Sin dejar que se seque, aplique una mezcla diluida de rojo de cadmio sobre la parte izquierda del primer plano y un naranja de cadmio sobre la parte derecha del primer plano.

4 Vuelva a humedecer la misma zona con agua limpia y defina las montañas y las zonas del terreno intermedio con una mezcla diluida de ultramarino, amarillo ocre, blanco de titanio y negro de Marte. Aplique una buena cantidad de este color detrás de los edificios para representar follaje y crear contraste.

5 Retire la máscara y pinte los edificios con un toque de rojo de cadmio diluido para los tejados. Pinte también alrededor de las rocas de la derecha utilizando los mismos tonos verdosos del paso 4 para definirlas más claramente.

6 Con el pincel plano de 7,5 cm, realice un rápido texturado para representar el follaje verde en el primer plano y debajo de las casas. Finalmente, utilice el pincel redondo de bambú n.º 6 para acabar de definir las hierbas del primer plano y borre las líneas visibles del bosquejo a lápiz.



Molino en Anglia Oriental

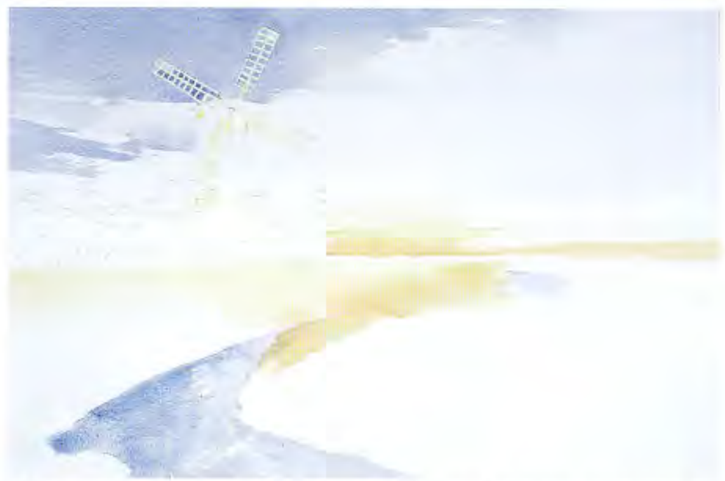
El pintor ha convertido el molino en un punto focal más importante al otorgar mayor relevancia a las líneas horizontales que forman el río y el campo. Además, ha simplificado el junco que aparece en primer plano.

PINTURAS
Azul cerúleo
Violeta dioxacina
Ultramarino
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Tierra de Siena tostada
Tierra de sombra natural
Verde vejiga
Gris de Payne

MATERIALES
Papel prensado en frío, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pinceles muy finos, n.os 2 y 4
Pincel redondo n.º 10

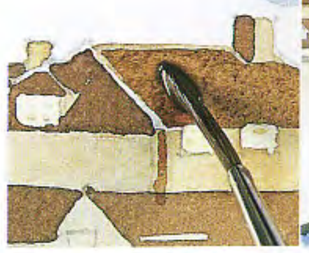
TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas superpuestas, página 16
Máscara líquida, página 21
Lápiz y acuarela, página 27

1 Dibuje la composición a lápiz, manteniendo la perspectiva. Reserve las zonas blancas del molino y las casas con máscara líquida utilizando el pincel más fino (detalle). Enjuague el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen. Una vez seco, utilice el pincel redondo n.º 10 para aplicar una capa sobre el cielo con una mezcla muy clara de azul cerúleo y violeta dioxacina. Oscurezca el color añadiendo más pigmento y perfile el río. Para crear los reflejos sobre el agua reserve zonas donde se vea el blanco del papel.



2 Oscurezca la mezcla del cielo añadiéndole más azul cerúleo y un poco de ultramarino, y perfile la zona con el pincel redondo n.º 10. Prepare una mezcla clara de amarillo ocre y rojo de cadmio y pinte con ella las manchas marrones del junco. Déjelo secar.

3 Utilice mezclas de tierra de Siena tostada, tierra de sombra natural y amarillo ocre para aplicar una primera coloración sobre los edificios y pintar los reflejos del molino con el pincel de detalle n.º 4. Una vez seco, prepare una mezcla verde oscura a partir de verde vejiga, tierra de sombra natural y gris de Payne para representar el reflejo del junco a lo largo del curso del agua.



4 Una vez seco, desarrolle más los edificios añadiéndoles rojo-marrón en los tejados. Utilice mezclas de tierra de Siena tostada, tierra de sombra natural, amarillo ocre y rojo de cadmio (detalle). Se consigue un efecto interesante dejando que la pintura forme pequeños charcos en algunas zonas. Pinte la franja de árboles que cruza el centro de la imagen con una mezcla de verde vejiga, amarillo ocre y tierra de sombra natural.

5 Retire la máscara rascando suavemente con los dedos. Para conseguir líneas más precisas, utilice un lápiz 2B en vez de un pincel para dibujar detalles en los edificios (detalle). Utilice una mezcla verde fuerte, a partir de verde vejiga, tierra de sombra natural y violeta dioxacina, para añadir más tonos oscuros a los árboles del horizonte. Aplique una capa de verde más claro, a base de verde vejiga y amarillo ocre, sobre el junco más oscuro del primer plano. Utilice el pincel redondo n.º 10 para esta zona inicialmente, pero utilice el pincel de detalle para extraer color en

6 Redefina las formas de los edificios y el muro que los flanquea con una mezcla de tierra de sombra natural y violeta dioxacina. Finalmente, cree una serie de líneas para representar los tallos del junco con el pincel de detalle n.º 2.

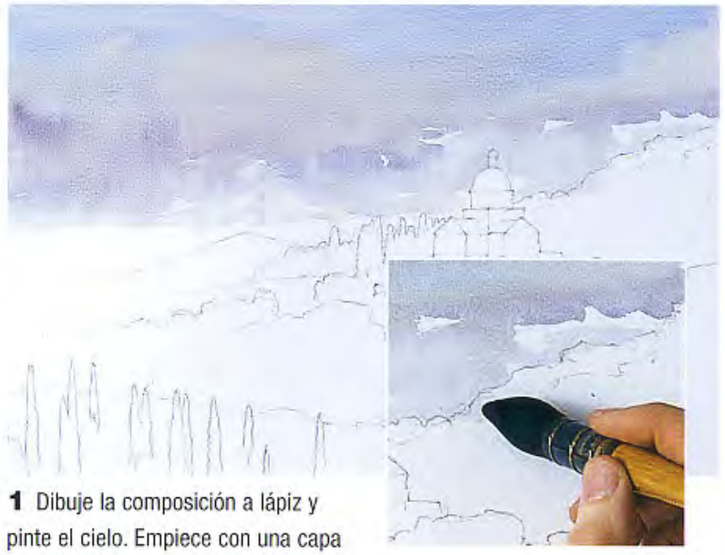
Iglesia en Toscana

El pintor ha convertido el edificio en un punto focal fuerte al omitir gran parte de los detalles de la zona izquierda del terreno intermedio y del pueblo de la cima de la colina. También ha excluido algunas de las coníferas del primer plano para crear un patrón más coherente en esta zona y ha intensificado el contraste tonal para crear un aire soleado.

PINTURAS
Azul cobalto
Tierra de Siena tostada
Carmesí de alizarina
Amarillo limón
Ultramarino
Tierra de Siena natural
Azul de ftalocianina

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pincel de pelo de ardilla tipo fregona n.º 8
Lápiz 4B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Pinceladas dirigidas, página 20
Reservar papel en blanco, página 21



1 Dibuje la composición a lápiz y pinte el cielo. Empiece con una capa de azul cobalto, dejando pequeñas manchas de papel en blanco (detalle). Sin dejar que se seque, agregue un poco de tierra de Siena tostada y carmesí de alizarina en varias zonas. Deje que los colores fluyan y se invadan unos a otros.

2 Humedezca la zona de la colina lejana y añádale una mezcla de azul cobalto y carmesí de alizarina. Concentre la mayor parte del color en la parte izquierda. Una vez seco, aplique una capa de amarillo limón mezclado con un poco de azul cobalto sobre la zona media y el primer plano. Pinte cuidadosamente alrededor de los bordes del edificio (puede aplicarle máscara líquida previamente si lo prefiere).

3 Empiece a reforzar el follaje. Pinte los árboles que están detrás del edificio con la punta del pincel; emplee mezclas de ultramarino y amarillo limón. Para los árboles y los arbustos de la zona intermedia, utilice mezclas de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina, y no olvide dejar visibles clapas del amarillo de base. Añada manchas de tierra de Siena tostada en algunas partes del primer plano para crear un efecto moteado.

4 Aplique una capa muy diluida de carmesí de alizarina y azul cobalto sobre el tejado y las zonas sombreadas de la iglesia. Oscurezca los árboles del terreno intermedio con una mezcla de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina, y entonces puntee el primer plano con una mezcla floja de carmesí de alizarina y azul cobalto. Pinte las coníferas con una mezcla potente de tierra de Siena tostada y azul de ftalocianina, punteando sus bases, donde el follaje del primer plano se superpone.

5 Aplique pequeñas capas adicionales de tierra de Siena natural y ultramarino sobre los árboles que están detrás de las coníferas. Pinte entonces las sombras oscuras con una mezcla de ultramarino y carmesí de alizarina. Utilice el pincel para crear grandes gotas que representen los grupos de hojas. Introduzca verdes más oscuros en el primer plano, con mezclas de tierra de Siena tostada y azul de ftalocianina para las coníferas y tierra de Siena natural y azul de ftalocianina para los arbustos.

6 Para completar la obra, oscurezca las coníferas del primer plano con una segunda capa de tierra de Siena tostada y azul de ftalocianina. A continuación, aplique unos toques de una mezcla más oscura de tierra de Siena natural sobre los arbustos del primer plano, y una segunda capa de tierra de Siena natural y ultramarino sobre los árboles que están detrás del edificio. Añada detalle sobre la cantería de la iglesia con capas pálidas de ultramarino y carmesí de alizarina, con un poco de tierra de Siena tostada en algunos lugares. Finalmente, pinte las puertas, las ventanas y otros detalles con la punta del pincel.

Pueblo mediterráneo

Esta composición es prácticamente idéntica que la de la fotografía, pero el pintor ha simplificado la masa de edificios, tratando con más detalle algunos de ellos, de modo que el grupo presente una forma coherente en sí mismo. También ha aclarado el tono general del mar de modo que fuera más fácil añadirle contraste en forma de sombras.

PINTURAS
Rojo de cadmio
Amarillo de Nápoles
Gris de Payne
Tierra de sombra natural
Azul cobalto
Azul de ftalocianina
Amarillo limón
Amarillo ocre
Rojo de cadmio
Verde vejiga

MATERIALES
Papel prensado en frío para acuarela, 136 kg (640 g/m²)
Lápiz
Pinceles redondos, n.os 10 y 6
Pincel de detalle pequeño
Pincel plano de 2,5 cm
Lápiz de grafito 2B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Manejo del pincel, página 20
Lápiz y acuarela, página 27

1 Dibuje cuidadosamente el conjunto, y prepare mezclas pálidas de rojo de cadmio, amarillo de Nápoles, gris de Payne y tierra de sombra natural. Utilícelas para perfilar los edificios y los acantilados, trabajando húmedo sobre húmedo con el pincel plano (detalle). Este pincel es ideal para describir las formas geométricas. Esta capa proporcionará el color base para todo el trabajo posterior.

2 Una vez la primera capa se haya secado, prepare una mezcla de azul a partir de azul cobalto con un poco de azul de ftalocianina y aplíquela como capa gradual. Utilice el pincel redondo n.° 10 y aclare el color a medida que se acerque al horizonte. Déjelo secar, y entonces refuerce la capa añadiendo más azul de ftalocianina, gris de Payne y amarillo limón. Utilícelo para pintar el mar, y deje que el color forme charcos en la base de la imagen. Déjelo secar.

3 Prepare varias sombras de amarillo y naranja a partir de rojo de cadmio, amarillo ocre, tierra de sombra natural y gris de Payne, y empiece a pintar los edificios. Empiece por los tejados, después las paredes más brillantes. Deje que algunos de los colores se mezclen húmedo sobre húmedo. Cuando las primeras capas estén secas, pinte algunos de los edificios individualmente, húmedo sobre seco, con el pincel de detalle, de forma que cada uno tenga su propia identidad (detalle).

6 Para completar la obra, introduzca las sombras oscuras con una mezcla de gris de Payne, tierra de sombra natural y azul de ftalocianina. Utilice el pincel de detalle para los zonas complicadas y el pincel plano grande para las más accesibles.

4 Aplique mezclas pálidas de verde vejiga, amarillo ocre y gris de Payne con el pincel redondo n.° 6 para dar forma a los árboles y arbustos que crecen en medio del acantilado. Para los tonos medios de los acantilados y las rocas, utilice una mezcla de tierra de sombra natural, un poco de rojo de cadmio y gris de Payne. Pinte los estratos con la parte lateral del pincel.

5 Ahora puede añadir los detalles. Para crear las pequeñas olas de la cala prepare una mezcla de gris de Payne y azul de ftalocianina y aplíquela con el pincel de detalle. Utilice también este pincel para pintar las ventanas oscuras y los postigos de colores (detalle). Dibuje detalles adicionales e introduzca pequeñas sombras con el lápiz de grafito, que deja marcas precisas que ayudan a dar vida a la imagen.

Bosque de jacintos

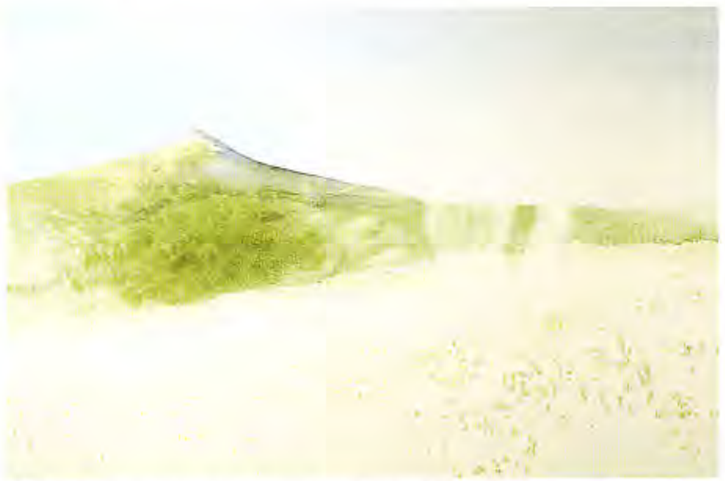
En la fotografía, la luz reflejada en el árbol es más prominente que las campanillas, que están más cerca de la hierba en cuanto al tono. Al simplificar el árbol y añadir más campanillas a lo lejos, el pintor ha potenciado las flores y la hierba.

PINTURAS
Azul cerúleo
Violeta dioxacina
Tierra de Siena natural
Verde vejiga
Azul Winsor
Tierra de sombra tostada
Aguada blanca

MATERIALES
Tabla de acuarela
Lápiz
Máscara líquida
Cepillo de dientes
Papel de cocina
Sal
Pincel plano de 5 cm
Pinceles redondos, n.os 10, 7 y 3
Pluma

TÉCNICAS EMPLEADAS
Capas graduales, página 16
Máscara líquida, página 21
Raspar la máscara, página 22
Salpicado, página 23
Salpicado con sal, página 25
Acuarela opaca, página 26

1 Bosqueje la colina y los árboles, y aplique máscara líquida sobre algunas de las campanillas con una pluma mojada en el líquido. No aplique una cantidad excesiva. Utilice un pincel viejo para salpicar más máscara líquida alrededor de la base de los troncos y en las sombras de las ramas colgantes, y entonces utilice un cepillo de dientes, que le proporcionará un salpicado fino, para representar las campanillas lejanas (detalle). Utilice un trozo de papel de cocina para dar bordes irregulares al salpicado con cepillo de dientes.



2 Pinte una capa gradual de azul cerúleo y violeta dioxacina, más oscura en la base, sobre el primer plano y el cielo. Una vez seco, pinte las colinas con mezclas de tierra de Siena natural y verde vejiga, y agregue color más oscuro para los bosques lejanos, en las laderas más bajas. Espolvoree un poco de sal para crear textura y, una vez seca, pinte sombras sobre la colina con la misma mezcla azul-lila utilizada para el cielo.

3 Perfile los troncos y las ramas con tierra de Siena natural y cree las sombras principales con tierra de sombra tostada. Una vez seco, pinte sobre la máscara, deje secar el resultado, y entonces arrastre el dedo por encima para hacer agujeros y rayas sin hacerla saltar completamente (detalle).

4 Salpique color sobre el primer plano con mezclas de tierra de Siena natural, verde vejiga y una versión más oscura de la mezcla empleada para el cielo (detalle), y entonces espolvoree sal sobre la pintura húmeda y déjelo secar. Ahora repase el primer plano entero con una pluma y máscara líquida, dibujando hojas, hierbas y tallos (esto puede ocupar bastante tiempo). A continuación, salpique una mezcla de azul cerúleo y violeta dioxacina sobre las campanillas lejanas con un cepillo de dientes. Para las hojas, salpique un verde oscuro con un cepillo redondo mediano.

5 Proteja la zona de las campanillas más alejadas con papel de cocina y salpique tierra de Siena natural y verde para representar los árboles. Aplique sombras de verde por todo el primer plano con pinceladas irregulares, y entonces salpique verde oscuro para representar las hojas del árbol principal. Con un negro preparado a partir de una mezcla fuerte de verde vejiga y azul Winsor, marque las ramitas que tienen el cielo como fondo. Aplique verde y tierra de sombra tostada sobre los agujeros hechos antes en la máscara sobre el tronco.

6 Una vez seco el trabajo, retire toda la máscara y trabaje en las sombras del tronco y las ramas con la mezcla oscura anterior, ahora con tierra de sombra tostada. Aplique una capa de verde vejiga puro sobre gran parte del primer plano para suavizar y unificar las hojas antes de pintar las campanillas. Para hacerlo, emplee una mezcla de azul cerúleo y violeta dioxacina con un toque de aguada blanca, pintándolas con el pincel redondo pequeño en la zona previamente enmascarada, y salpicando el resto con un pincel más grande. Añada un poco más de aguada blanca a la mezcla para pintar las campanillas de las zonas más soleadas.

Tonos otoñales

El pintor ha cambiado muy pocas cosas, pero su viva técnica puntillista ha revitalizado el patrón que forman los helechos del primer plano. Ha alterado también el cielo, de forma sutil pero significativa: ahora las nubes y la neblina bajan y enlazan con las montañas, y forman una paralela con el árbol alto.

PINTURAS
Azul cobalto
Tierra de Siena tostada
Carmesí de alizarina
Amarillo cobalto
Tierra de sombra natural
Azul de ftalocianina
Ultramarino
Tierra de Siena natural

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Pincel de pelo de ardilla tipo fregona n.º 8
Lápiz 4B

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Reservar papel en blanco, página 21
Pintar en negativo, página 23

1 Dibuje la composición a lápiz, y entonces humedezca la zona del cielo con agua limpia y aplíquele una capa de una mezcla de azul cobalto y tierra de Siena tostada. Reserve clapas de papel en blanco, que representarán las nubes y la neblina. Una vez se haya secado, humedezca la zona de las montañas y píntelas con el mismo color. Sin dejar que se seque completamente, agregue toques de carmesí de alizarina a la derecha. Seque un poco el pigmento con un papel secante para representar las nubes bajas.

2 Trabaje ahora sobre papel seco: aplique capas limitadas de amarillo cobalto sobre la tierra intermedia y el primer plano. Deje espacios para pintar los helechos más adelante. De momento defina las formas de cada planta (detalle) con la punta del pincel de pelo de ardilla y marque pequeños puntos para representar el follaje, también con amarillo cobalto.

3 Añada más calidez al amarillo de las tierras lejanas con una capa de tierra de Siena natural y entonces utilice una mezcla de tierra de Siena natural y azul de ftalocianina para pintar el verde de la zona media. Añada toques de carmesí de alizarina diluido en las clapas blancas reservadas para las flores de los helechos del primer plano. Acto seguido, coloree las copas de los árboles con una mezcla de tierra de sombra natural y azul de ftalocianina. Añada una franja de verde más claro delante de éstos.

4 Prepare un verde brillante a partir de amarillo cobalto y azul cobalto para el primer plano y pinte las formas en negativo alrededor de los helechos claros (detalle). Refuerce la zona gradualmente, primero con un tono más oscuro de amarillo cobalto y ultramarino, y después con varias mezclas de amarillo cobalto y azul cobalto, tierra de Siena natural y azul de ftalocianina, y amarillo cobalto y ultramarino.

5 Siga reforzando el primer plano de la misma forma, siempre con la punta del pincel. Pinte los troncos con una mezcla de tierra de sombra natural y ultramarino. Añada toques de tierra de Siena natural en la zona media, y entonces pinte la sombra con un verde oscuro, mezclado a partir de tierra de Siena tostada y azul de ftalocianina.

6 Añada sombras más oscuras en el follaje de los árboles con una mezcla de tierra de Siena tostada y azul de ftalocianina. Pinte sombras en los troncos con una mezcla fuerte de tierra de sombra natural y ultramarino, y pinte los helechos con una capa diluida de tierra de Siena tostada, dejando sin pintar pequeñas clapas del amarillo original. Para terminar, añada un punteado de carmesí de alizarina y tierra de Siena natural sobre las flores de los helechos, añada más verdes oscuros sobre el primer plano y aplique otra capa de azul cobalto y carmesí de alizarina sobre las montañas.

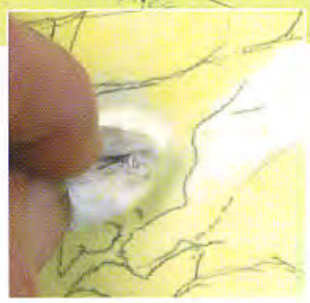
Sol a través de los árboles

El pintor ha querido resaltar el camino que lleva hacia el fondo de la imagen. La posición del sol es efectiva para la fotografía, pero deslumbraría excesivamente en una pintura; el pintor ha colocado el sol completamente detrás del árbol, desde donde aún brilla y crea sombras.

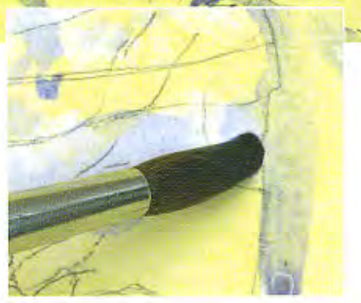
PINTURAS
Amarillo cobalto
Azul cobalto
Rosa permanente
Azul ultramarino
Tierra de Siena tostada
Tierra de Siena natural
Verde de Hooker

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz
Esponja
Pincel de pelo de marta redondo n.º 16
Pincel sintético n.º 10

TÉCNICAS EMPLEADAS
Agregar colores, página 17
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Extracción de pintura, página 22



1 Dibuje la composición a lápiz, teniendo en cuenta las formas en negativo del cielo entre los árboles y sus ramas. Ponga las bases de la resplandeciente luz solar que marca la escena aplicando una capa de amarillo cobalto sobre todo el papel, y acto seguido extraiga pigmento de entre las ramas para crear las clapas de cielo más pálidas. Sírvase para ello de papel de cocina humedecido.



2 Prepare azul cobalto con un toque de rosa permanente para producir un violeta claro, y pinte con él el cielo visible, dejando las hojas soleadas en amarillo. Utilice la misma mezcla para trazar el horizonte y todas las zonas principales de sombra, incluidos los árboles (detalle). Cuando el azul-violeta se aplica sobre el amarillo produce un gris claro.

3 Una vez secas las capas anteriores, refuerce los troncos y las ramas de los árboles con una mezcla de ultramarino y tierra de Siena tostada. Arrastre el tierra de Siena tostada hasta la vegetación seca del primer plano, y añádale un poco de rosa permanente mientras la pintura esté aún húmeda (detalle).

4 Déjelo secar de nuevo, y añada entonces más amarillo cobalto sobre el follaje. Agregue tierra de Siena natural tanto en esta zona como en el primer plano para mejorar el efecto de la luz solar.

5 Oscurezca las zonas de vegetación que lo requieran en el primer plano con una mezcla de verde de Hooker y rosa permanente. Utilice la misma mezcla para añadir sombras sobre los troncos y otras zonas oscuras.

6 Para completar la obras, extraiga pigmento en las zonas del follaje situadas en el camino y que presenten reflejos de luz y ajuste el trazo de las ramas.

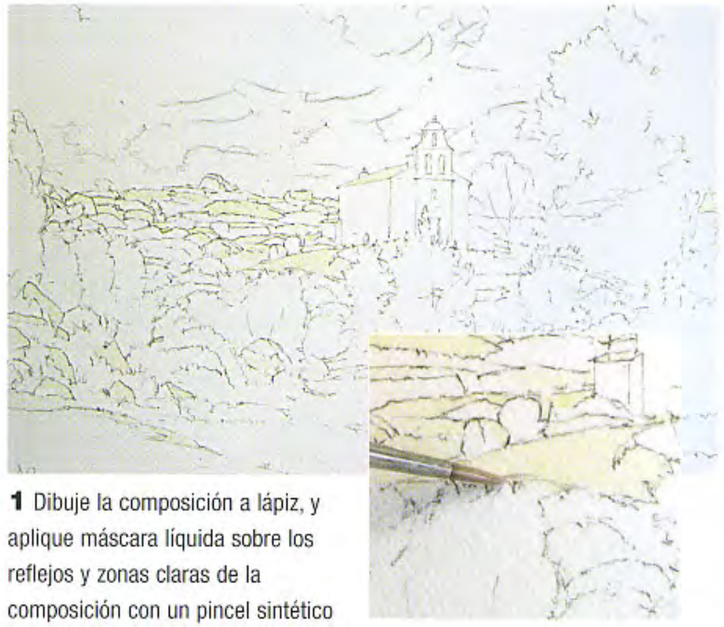
Santuario en el campo

El pintor ha reducido el contraste tonal y ha usado colores más sutiles que los que presenta la fotografía. Ha decidido omitir gran parte del detalle del primer plano para guiar el ojo hacia el santuario.

PINTURAS
Violeta cobalto
Azul cobalto
Ultramarino
Magenta permanente
Tierra de Siena natural
Tierra de Siena tostada
Amarillo cobalto
Azul cerúleo
Verde de Hooker

MATERIALES
Papel prensado en frío, 63,5 kg (300 g/m²), previamente tensado
Lápiz 2B
Máscara líquida
Pincel sintético
Pinceles de pelo de marta redondos, n.ºs 3, 5 y 8
Pasteles de tonos claros (opcional)

TÉCNICAS EMPLEADAS
Húmedo sobre húmedo, página 18
Húmedo sobre seco, página 18
Acuarela y pastel, página 27



1 Dibuje la composición a lápiz, y aplique máscara líquida sobre los reflejos y zonas claras de la composición con un pincel sintético (detalle). Enjuague el pincel regularmente para impedir que el líquido se seque y las cerdas se peguen.

2 Prepare cantidades suficientes de los siguientes colores para las capas del cielo (detalle): violeta cobalto; azul cobalto; una mezcla de estos dos colores; y una mezcla de ultramarino, magenta permanente y un toque de tierra de Siena natural. Para las nubes, utilice dos mezclas diferentes de azul cobalto y magenta permanente, con un toque de tierra de Siena natural, una más fuerte que la otra. Aplique los colores, húmedo sobre húmedo, sobre papel previamente humedecido.

3 Prepare las mezclas necesarias para el resto de la obra. Para el suelo y las rocas, utilice tierra de Siena natural, tanto puro como mezclado con violeta cobalto, además de varias mezclas de tierra de Siena tostada, azul cobalto y ultramarino. Para los árboles y la hierba prepare mezclas de tierra de Siena natural, amarillo cobalto, azul cerúleo, azul cobalto y verde de Hooker. Si el papel se seca excesivamente, humedézcalo de nuevo antes de aplicar los colores.

4 Llegado este punto, necesitará unos contornos más nítidos, especialmente para el edificio, así que deberá trabajar húmedo sobre seco, pero dejando que los colores se combinen sobre el papel dentro de cada zona. Utilice los mismos colores que en el paso 3, pero deje zonas de las capas originales visibles y evite la aplicación de tonos excesivamente oscuros. Retire la máscara y suavice, con un pincel humedecido, cualquier contorno que por su excesiva nitidez parezca poco realista.

5 A continuación refuerce el primer plano y equilibre los tonos gradualmente. Para el primer plano, prepare dos mezclas más, una de tierra de Siena natural y magenta permanente, y la otra de azul cobalto y magenta permanente. Vuelva a humedecer el papel y, sin que se seque del todo, aplique los colores sobre el primer plano más cercano. Arrastre parte del color hasta la base de los árboles, lo que ayudará a crear contornos suaves.

6 Defina un poco más los árboles y oscurezca ligeramente el primer plano con las mezclas usadas previamente. Si cree que hay que reforzar los reflejos, hágalo con un pastel amarillo. Un método alternativo es utilizar aguada (acuarela opaca).

Sobre las Fotografías

de Joe Cornish

La materia prima de la fotografía es la luz, que es también su alma. En primer lugar, el pintor debe acertar en la exposición lumínica, con una evaluación correcta. Pero convertir esta porción concreta de tiempo y luz en algo más que un registro visual es mucho más difícil. Los que emprendan la fotografía de paisajes pensando que es una alternativa fácil a la pintura... ¡podrían perfectamente acabar deseando tener un pincel entre las manos!

Cualidades de la composición como el espacio, las líneas, los patrones, la proporción, la tensión, la fluidez, la energía, la geometría, la forma y la textura son tan importantes en la fotografía como en la pintura. Pero el pintor nunca tendrá que lidiar con un contraste excesivo o con la presencia de objetos antiestéticos que no cuadran con el resto. El fotógrafo está limitado por la luz.

El tiempo y el ritmo son fundamentales en la fotografía; no se trata de disparar masivamente con la esperanza de que alguna de las fotografías será buena, como piensan algunos. Es necesario tener buen criterio, y también un poco de suerte, para crear una gran fotografía, ya que cuando un buen momento ha pasado, ya no volverá. Pero si la fotografía no fuera tan tremendamente difícil, tampoco sería tan interesante.

Página 30, Uig Sands, isla de Lewis, Escocia. Marea baja, puesta de sol.

Página 32, costa del Granito Rosa, Le Gouffre, Bretaña, Francia. Puesta de sol de verano.

Página 34, Ayton Banks, norte de Yorkshire, Inglaterra. Nieve fresca, puesta de sol de invierno.

Página 36,Belvedere, valle de Orcia, Toscana, Italia. Neblina en el valle antes del amanecer.

Página 38, Upper Lake, Killarney, condado de Kerry, Irlanda. Crepúsculo en calma.

Página 40, playa de Bull Head, isla de Glacier, Prince William Sound, Alaska. Crepúsculo de verano.

Página 42, góndola, Burano, laguna de Venecia, Véneto, Italia. Crepúsculo.

Página 44, playa y castillo de Bamburgh, Northumberland, Inglaterra. Amanecer.

Página 46, Bedruthan Steps, Cornualles, Inglaterra. Tarde a principios de verano.

Página 48, tocones ajados, playa de Gillespie, Isla del Sur, Nueva Zelanda. Avanzada la tarde.

Página 54, isla de Jade, glaciar de Columbia y montañas de Chugach, Prince William Sound, Alaska. Mañana de verano.

Página 56, playa de Seilebost, isla de Harris, Escocia. Mediodía.

Página 58, Hidden Cove, Achmelvich, Escocia. Primera luz de la mañana.

Página 60, pueblo de Smuggler's, Saltburn, Cleveland, Inglaterra. Luz de tarde en verano.

Página 62, faro, isla de St Mary, Tyne and Wear, Inglaterra. Crepúsculo.

Página 64, cabañas de playa, Wells-next-the-Sea, Norfolk, Inglaterra. Primera hora de la mañana.

Página 66, Carsaig Arches, isla de Mull, Escocia. Mediodía en primavera.

Página 68, acantilados de granito, Le Gouffre, Bretaña, Francia. Atardecer de verano.

Página 70, río Colorado, parque estatal de Dead Horse Point, Utah. Tiempo inestable.

Página 72, lago de Tenaya, parque nacional de Yosemite, California. Tarde de verano.

Página 74, Mesa Arch, parque nacional de Canyonlands, Utah. Amanecer.

Página 76, Rumps Point, Cornualles, Inglaterra. Sol de tarde en verano.

Página 78, Bedruthan Steps, Cornualles, Inglaterra. Sol de atardecer en primavera.

Página 80, espino sobre tierra caliza, Southerscales, Ingleborough, parque nacional de Yorkshire Dales, Inglaterra. Último sol de la tarde en otoño.

Página 82, selva tropical templada, Routeburn Track, Isla del Sur, Nueva Zelanda. Tiempo nublado y llovizna.

Página 84, caseta del guardia, río Wey, Surrey, Inglaterra. Amanecer de invierno.

Página 86, río Sligachan y colinas de Cuillin, Skye, Escocia. Tarde de verano.

Página 88, cisnes en la laguna de Loughrigg, Cumbria, Inglaterra. Mañana de otoño.

Página 90, brezo encima del estuario de Afon Dwyryd, en Penrhyndeudraeth, norte de Gales. Puesta de sol.

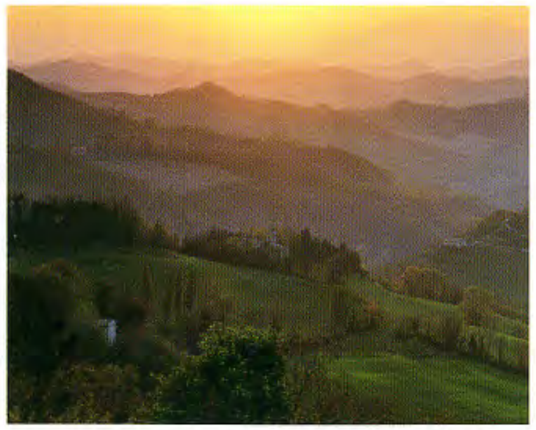
Página 92, ganado pastando en la laguna de Hows, Coniston, Cumbria, Inglaterra. Tarde de otoño.

Página 94, pantano de Le Grand Briere, Bretaña, Francia. Sol de finales de verano.

Página 96, lago de Tekapo, Southern Alps, Isla del Sur, Nueva Zelanda. Tarde de otoño.

Página 98, amapolas en medio de la cebada, Sant'Antimo, Montalcino, Toscana, Italia. Verano.

Página 100, brezo en flor, Hawnby Hill Crag, North York Moors, Inglaterra. Finales de verano.

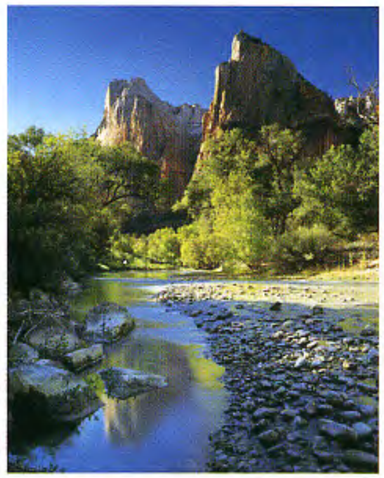


Página 102, montañas de la luna, Urbino, Marche, Italia. Puesta de sol en verano.

Página 104, colinas de Cleveland, Scarth Wood Moor, norte de Yorkshire, Inglaterra. Principios de verano.

Página 106, paso de Lindis, Isla del Sur, Nueva Zelanda. Otoño.

Página 108, Cathedral Peaks, parque nacional de Yosemite, California. Primera luz de la mañana.



Página 110, río Virgin y Court of the Patriarchs, parque nacional de Zion Canyon, Utah.

Página 112, valle de Castle, Moab, Utah. Tarde de otoño.

Página 114, Gruppo di Cadin, lago Antorno, Dolomiti, Véneto, Italia. Crepúsculo.

Página 116, olivar y colinas al norte de Chinchón, Castilla, España.

Página 118, retama en flor, Belvedere, valle de Orcia, Toscana, Italia. Amanecer de primavera.

Página 120, Sutton Bank, North York Moors, Inglaterra. Atardecer a finales de verano.

Página 122, colinas de Cleveland y Roseberry Topping, norte de Yorkshire, Inglaterra. Atardecer de verano.

Página 126, capilla de Vitaleta, valle de Orcia, Toscana, Italia. Último sol del día.

Página 130, Courbons, Provenza, Francia. Mañana de verano.

Página 132, carretera a Sant'Antimo, con Castelnuovo Dell'Abate detrás, Toscana, Italia. Tiempo variable.

Página 134, campos de lavanda, Aurel, Provenza, Francia. Tarde de verano.

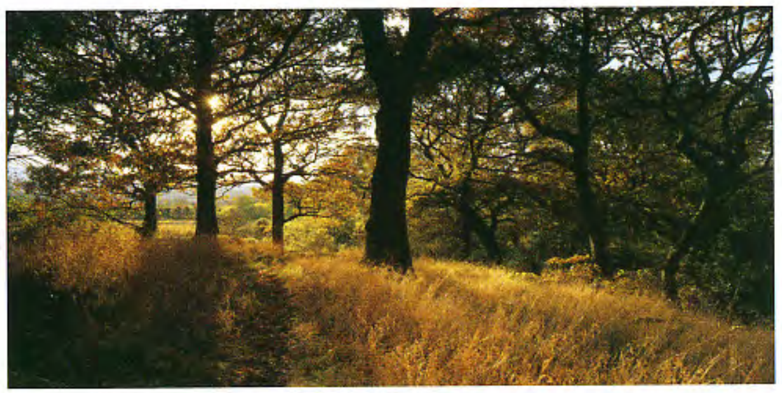
Página 136, Vathia, Mani interior, Peloponeso, Grecia. Tarde de otoño.

Página 138, molino de viento, Cley-next-the-Sea, Norfolk, Inglaterra. Luz del atardecer.

Página 140, San Biagio, Montepulciano, Toscana, Italia. Tiempo lluvioso.

Página 144, campanillas y roble, Roseberry Topping, norte de Yorkshire. Última hora de la tarde, en primavera.

Página 146, helechos, brezo y pinos, lago Tulla, Highland, Escocia. Amanecer de otoño.



Página 148, bosque de Cliff Ridge, Great Ayton. norte de Yorkshire, Inglaterra.

Página 150, Chamartín, Ávila, Castilla, España. Principios de otoño.

Trabajos de otros fotógrafos

Página 50, playa en una isla de las Maldivas. Finales de verano, atardecer.
Danielle Gali.

Página 52, isla de Palawan, Filipinas. Mañana de primavera.
Peter Adams.

Página 124, faro de Pemaquid, Maine. Invierno.
James Randklev.

Página 128, Villa Rufolo, Ravello, costa de Amalfi, Italia. Primera hora de la tarde. Demetrio Carrasco.

Página 142, Manarola, Riviera di Levante, Liguria, Italia. Atardecer de primavera. Walter Bibikow.

Sobre los pintores

Robert Brindley

www.robertbrindley.com

Puesta de sol invernal **35**
Aguas tranquilas **39**
Góndola en reposo **43**
Aldea de pescadores **61**
Sol y escarcha **85**
Reflejos de otoño **95**
Santuario en el campo **151**

En su trabajo en acuarela, óleo y pastel, la principal inspiración de Robert Brindley es el reto de capturar la luz y la atmósfera con un estilo impresionista moderno.

Moira Clinch

Bosque encantado **83**
Reflejos tranquilos **97**
Aulaga en flor **119**

Moira Clinch se formó en la Central Saint Martins School of Art de Londres y ha expuesto en la exposición de verano de la Royal Academy de Londres. Es la autora de *Watercolor Artist's Pocket Palette*.

Barry Herniman

www.barryherniman.com

Cisnes en el lago **89**
Peñascos soleados **111**

Barry Herniman viaja por todas partes ofreciendo talleres y ha expuesto en Irlanda, Inglaterra, Canadá y Estados Unidos. Ha publicado vídeos y libros sobre la pintura con acuarela. Ganó el premio Pintor del Año de la SAA en 2001.

Tom Love

www.artincanada.com/thomaslove

Troncos en la playa **49**

Tom Love es un canadiense del oeste especializado en acuarela desde hace más de veinte años. Sus temas varían (incluyen la figura humana), y es figurativo pero no fotográfico.

Diane Maxey

www.dianemaxey.com

Campo de amapolas **99**
Henares a final de verano **121**
Iglesia en la ladera **133**

Diana Maxey enseña sus innovadoras técnicas de acuarela en clases y talleres por todos Estados Unidos, y ha llevado a sus grupos a España, Italia, Grecia y Francia. Expone regularmente en Arizona.

Jill Mumford

www.jillmumford.co.uk

Playa tropical **53**

Las motivaciones de Jill Mumford son el color, la atmósfera y la luz. Pinta paisajes y pinturas de flores en acuarela, óleo y grabado a la aguatinta. Jill viaja por todas partes para encontrar lugares llenos de color para pintar, y ha expuesto su trabajo en París, Londres y Maui.

Jane Leycester Paige

www.oldbrewerystudios.co.uk

La región del lago **93**
Montañas onduladas **107**
Luz sobre el agua **129**
Sol a través de los árboles **149**

Jane es una pintora con mucha experiencia en acuarela. Es una entusiasta viajera y en sus cuadernos de bocetos combina su amor por la pintura y la naturaleza.

Robert Sheffield

www.robertsheffield.co.uk

Peña en el mar **41**
Playa de palmeras **51**
Cabañas de playa **65**
Costa de la Bretaña **69**
Faro de invierno **124**

Las acuarelas de Robert Sheffield presentan un estilo libre, impresionista. Sus temas preferidos son los paisajes, las marinas y los edificios antiguos. En su casa de Hertfordshire, el campo y los ríos le proporcionan una gran inspiración.

Ian Sidaway

Lago glacial **55**
Paisaje en Utah **71**
Verano en las llanuras **105**
Cielo y colinas **113**
Capilla y cipreses **127**
Campos de lavanda **135**
Molino en Anglia Oriental **139**
Pueblo mediterráneo **143**

Ian Sidaway es un pintor profesional que trabaja en muchos medios. Es el autor de más de veinte libros prácticos de arte y ofrece anualmente talleres de acuarela y de dibujo en Italia.

James Harvey Taylor

www.jamesharveytaylor.com

Playa de Cornualles **47**
Costa rocosa **57**
Faro en marea baja **63**
Rocas en el lago **73**
Río Skye **87**
Brezal, árbol y colina **101**
Luz del atardecer **123**
Aldea griega en la colina **137**

James ha pintado paisajes impresionistas en acuarela durante más de dos décadas como pintor profesional a tiempo completo. Sus trabajos originales están en cientos de colecciones privadas o de empresas y han aparecido reproducidos en numerosos libros y publicaciones. Además de pintar para galerías de arte, James ofrece también talleres de acuarela.

Robert Tilling

www.thisisjersey.com/art/roberttilling

Puesta de sol sobre la arena **31**
Castillo al amanecer **45**

Robert Tilling ha expuesto más de treinta y cinco veces en solitario, regularmente en la Royal West of England Academy (Bristol) y en la Royal Academy (Londres). Su trabajo ha aparecido en numerosas publicaciones y ha ilustrado trabajos de Charles Causley y Spike Milligan entre otros.

Naomi Tydeman

Estallido solar **33**
Neblina toscana **37**
Rocas cubiertas de flores **67**
Amanecer en Mesa Arch **75**
Marina celta **79**
Estuario y puesta de sol **91**
Montañas y puesta de sol **103**
Cumbres en Yosemite **109**
Lago de montaña **115**
Iglesia en la ladera **130**
Bosque de jacintos **145**

Naomi Tydeman tiene su propia galería de arte y estudio en Tenby (Gales), donde crea acuarelas delicadas y realistas. Autodidacta, es miembro del Royal Institute of Painters in Watercolour y de la Welsh Watercolour Society.

David Webb

www.atwebb.fsnet.co.uk

Calma matutina **59**
Cabo rocoso **77**
Colinas soleadas **81**
Olivar en España **117**
Iglesia en Toscana **141**
Tonos otoñales **147**

David Webb es un popular pintor y profesor especializado en acuarela. Colabora regularmente en revistas para pintores y ofrece clases y talleres.

Índice

A
acrílica, acuarela mezclada con pintura **26**
acuarela opaca **26**
acuarela y pastel **27**
acuarela y pintura acrílica **26**
agregar colores **17**
aguada **26**
Aguas tranquilas **38-39**
Aldea de pescadores **60-61**
Aldea griega en la colina **136-137**
Amanecer en Mesa Arch **74-75**
Aulaga en flor **118-119**

B
Bosque de jacintos **144-145**
Bosque encantado **82-83**
Brezal, árbol y colina **100-101**

C
Cabañas de playa **64-65**
Cabo rocoso **76-77**
calidez, dar impresión de **14**
Calma matutina **58-59**
Camino entre viñas **132-133**
Campo de amapolas **98-99**
Campos de lavanda **134-135**
capas graduales **16**
capas lisas **16**
capas multicolor **16**
capas superpuestas **16**
Capilla y cipreses **126-127**
Castillo al amanecer **44-45**
cera de repeler **25**
Cielo y colinas **112-113**
Cisnes en el lago **88-89**
Colinas soleadas **80-81**
color/colores:
  agregar **17**
  cambiar **15**
  en fotografías **8**
  mezcla **15**
  mezcla en la superficie **17**
  opacidad **15**
  paleta para principiantes **11**
  para las nubes **4**
  primarios **14**
  secundarios **14**
  temperatura **14**
  tierra **11**
corridos **17**
Costa de la Bretaña **68-69**
Costa rocosa **56-57**
Cumbres en Yosemite **108-109**

E
equipo **13**
esponjas **13**
Estallido solar **32-33**
Estuario y puesta de sol **90-91**
extracción de pintura **22**
extracción: pequeños reflejos **22**

F
Faro de invierno **124-125**
Faro en marea baja **62-63**
fotografía/s **152-157**
  color **8**
  composición **152**
  dificultades **8, 152**
  digital **8**
  edición **9**
  líneas verticales **8**

G
goma arábiga **24**
Góndola en reposo **42-43**
granulación **19**
Henares a final de verano **120-121**

H
húmedo sobre húmedo **18**
húmedo sobre seco **18**

I
Iglesia en la ladera **130-131**
Iglesia en Toscana **140-141**

J
jabón, mezclar acuarelas con **24**

K
Kemp, Sue **9**

L
Lago de montaña **114-115**
Lago glacial **54-55**
lápices **13**
lápiz y acuarela **27**
lavado **26**
Luz del atardecer **122-123**
Luz sobre el agua **128-129**

M
manejo del pincel **20**
Marina celta **78-79**
máscara líquida **22**
mesa de dibujo **13**
métodos combinados **19**
mezcla con jabón **24**
mezclas en la superficie **17**
Molino en Anglia Oriental **138-139**
Montañas onduladas **106-107**
Montañas y puesta de sol **102-103**

N
Neblina toscana **36-37**

O
Olivar en España **116–17**

P
Paisaje en Utah **70–71**
paisajes urbanos **8**
paletas **10**
  mezclar colores sobre **15**
papel **12**
  blanco, reservar en **21**
  cuaderno de bocetos **12**
  mezclar colores sobre **15**
  prensado en caliente **12**
  prensado en frío **12**
  rugoso **12**
  tensar **12**
  texturas **12**
papel de cocina **13**
pincel seco **20**
pinceladas dirigidas **20**
pinceles **13**
pintar con esponja **24**
pintar en negativo **23**
pinturas:
  calidades **10**
  mezcla con jabón **24**
  paleta para principiantes **11**
  para estudiantes **10**
  para pintores **10**
  pastillas **10**
  tubos **10**
Playa de Cornualles **46-47**
Playa de palmeras **50-51**
Playa tropical **52-53**
pluma **27**
Pueblo mediterráneo **142-143**
Puesta de sol invernal **34-35**
Puesta de sol sobre la arena **30-31**

R
raspado **23**
raspar la máscara **22**
reflejos:
  pequeños, extracción **22**
  reservar **21**
Reflejos de otoño **94-95**
Reflejos tranquilos **96-97**
región del lago, La **92-93**
reservar papel en blanco **21**
reservas de reflejos (húmedo sobre seco) **21**
Río Skye **86-87**
Rocas cubiertas de flores **66-67**
Rocas en el lago **72-73**

S
salpicado **23**
salpicado con pintura opaca **24**
salpicado con sal **25**
Santuario en el campo **150-151**
Sol a través de los árboles **148-149**
Sol y escarcha **84-85**

T
texturado **25**
tiempo, efectos de **14**
Tonos otoñales **146-147**
Troncos en la playa **48-49**

V
Verano en las llanuras **104-105**